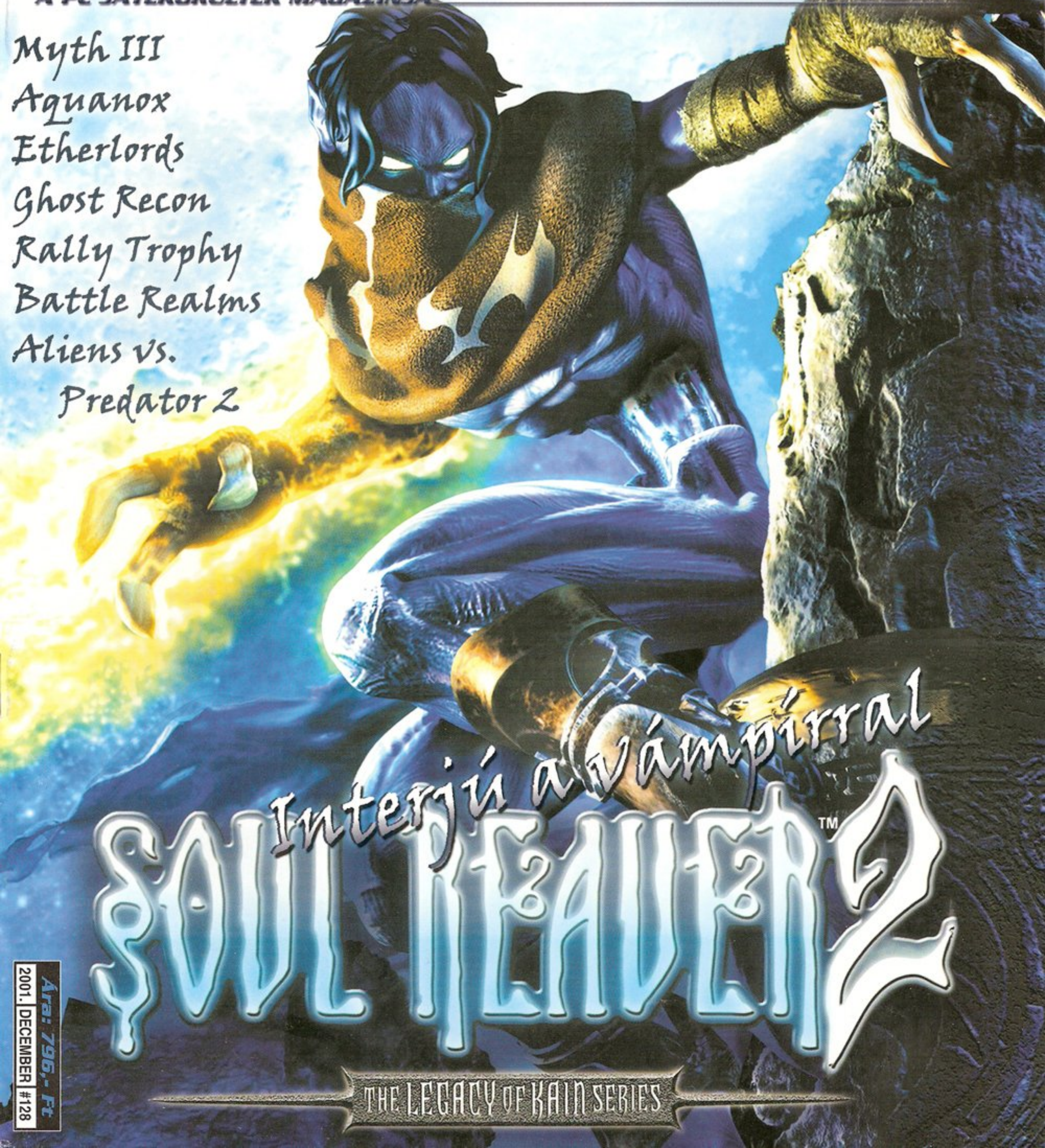
COMANCHE 4 · CIVILIZATION III · WIZARDRY 8 · FIFA 2002 · FRANK HERBERT'S DUNE

576 KByte

A PC JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA



Myth III
Aquanox
Etherlords
Ghost Recon
Rally Trophy
Battle Realms
Aliens vs. Predator 2

Interjú a vámpírral

SOUL REAVER 2™

THE LEGACY OF KAIN SERIES

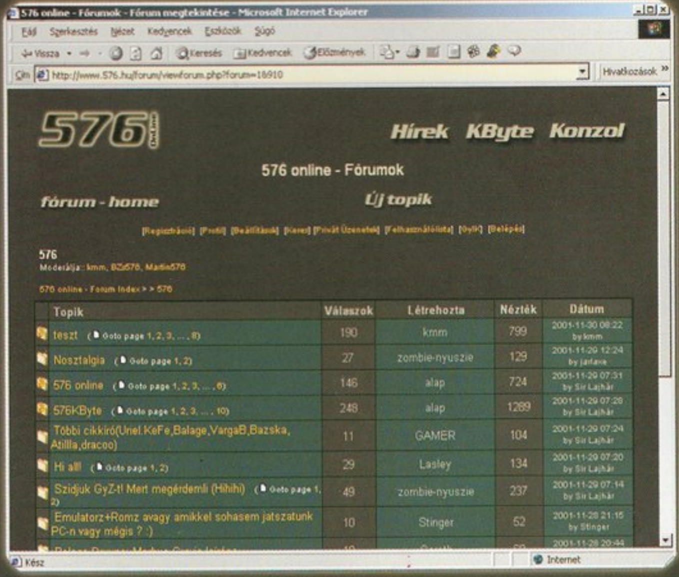
Ára: 796,- Ft
2001. DECEMBER #128

Hírek
KByte
Konzol
Linkek
Letöltés
Kapcsolat
Fórum

576 OnLine







www.576.hu



BROKEN SWORD 2
CAPTAIN CLAW
CHAMPIONSHIP MANAGER 3
COLIN MCRAE RALLY
COMMANCHE VS. HOKUM
COMMANDOS
FIGHTING FORCE
FLIGHT UNLIMITED
FLY!
FLYING CORPS
FORD RACING
GANGSTERS
GRAND THEFT AUTO 2
HEROES OF M & M 2
HIDDEN & DANGEROUS
HOUSE OF THE DEAD
JIMMY WHITE CUEBALL 2
MICRO MACHINES 2
MIG ALLEY
MORTAL KOMBAT 4
PANZER DRAGON
PRO PINBALL
RAILROAD TYCOON 2
REDGUARD
RESIDENT EVIL 2
REVENANT
SEGA WW SOCCER
SONIC RACER
SOUL REAVER
SPEC OPS
SPEC OPS 2
THIEF
TOCA TOURING CAR
TOMB RAIDER 2
TOUCHÉ
VIRTUA COP 2
VIRTUA FIGHTER
WORLD LEAGUE SOCCER
WORMS UNITED
ÚJDONSÁGOK:
BUGDOM
HEAVY METAL F.A.K.K.2
KISS PINBALL
ONI
RUNE
SERIOUS SAM
WWW.EVM.HU
1999 FT
EVM
1999 FT
TESCO
MEDIA MARKT
Libri
Office DEPOT
Auchan
CD GALAXIS
Automex
kínálatunk folyamatosan bővül
www.evm.hu
VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK: 349-48-47

Nyakunkon a karácsony. Kinél lassabban, kinél gyorsabban, de fokozatosan mindenkinél beindul az ünnepi filing, a forgalmasabb placcokon már sorra verik fel a szokásos vásári pavilonokat, a hentesek nagyüzemben vágják a pulykákat, szegény pontyok meg már most érzik a vesztüket...
A karácsony filing kis stábunk berkeiben is fel-felütötte fejét aktuális számunk készítésének utolsó napjaiban: a minap GyZ egy csokor fagyöngyel szaladgált fel alá a szerkesztőségben, jómagam pedig a szokásostól eltérően már-már kedves voltam hozzá. Majdnem.
Elég az hozzá, hogy a hangulat tetőfokra hágásakor ti már kezetekben tarthatjátok e havi számunkat: az ünnepek miatt némileg előbbre hoztuk a megjelenést, hogy a szent estét megelőző zárás előtti pánikban szenvedő szülők ne tagadhassák meg gyermekeiktől a mindennapi betevő 576-ot.
Ez a megoldás szükségszerűen hozta magával, hogy a közvetlenül karácsony előtt befutó anyagok már csak januárra kerülnek tesztelésre, de aggódalomra semmi ok, a jelenlegi szám így is nagyon erős felhozatallal bír.
Rengeteg régóta várt cím érkezett: Soul Reaver 2, Etherlords, Aquanox, Civ 3, Comanche 4, Empire Earth. Szinte minden stílus kedvelői megtalálhatják a számításukat: FPS rajongóknak kihagyhatatlan az Alien Versus Predator második része, vagy a realisztikusabb műfajt kedvelőknek a Tom Clancy nevével fémjelzett Ghost Recon. Lucas apánk újfent felejthetőt alkotott a Star Wars : Galactic Battlegrounds-szal, de sebaj, SW-hívők úgyis beszerzik;-)
Megjött a nagynevű Myth III - The Wolf Age is, a rally-műfaj legújabb gyöngyszemével, a Rally Trophy-val egyetemben.
Nem ejtettünk még szót a világszerte nagyon várakozást keltő Harry Potterről: természetesen őt is leteszteltük jól (a játékot, nem Harry-t).
Idei utolsó számunkban egy kicsit rendhagyó módon sok programot — elsősorban a tonna számra érkező kiegészítőket — egy-egy oldalra tömörítettünk. Így legalább maradt helyünk a nevesebb stuffok ismertetéséhez, és azt sem akartuk, hogy miattunk mulasszatok el bármit is. A Csevegő is speciálisra sikerült — több olvasó kérésére, és GyZ személyes kívánságára ezúttal ő válaszol leveleitekre. Januártól újra én jövök, de ha nagy sikert arat, akkor az Isten sem menti meg őt a Csevegő írás kíméletlen feladatától.
Jelen számunkban találkozhattok egy nagy-nagy karácsonyi nyereményesővel is: annyi ajándékot harácsoltunk össze nektek, amennyit csak bírtunk, úgyhogy játszattok, nyerjetek, de legalábbis próbálkozzatok☺ (Alant látható, hogyan is alakultak novemberi játékaink sorsolásai — rengeteg levelet kaptunk, rengeteg helyes megfejtéssel. Csak így tovább!)
Nem is pazarolnám tovább a szót: vessétek magatok bele az év végi játékáradatba, egyetek sok bejglit, sok pulykát, kapjatok sok ajándékot, és mulassatok nagyot szilveszterkor. A köztes időt meg töltsétek ki a KByte olvasgatásával. Mindenkinek kellemes ünnepeket!

Varga Balázs

Előző havi nyereményjátékaink nyertesei:

Project EDEN PC-CDROM-ot nyert: *Dobay Béla (Pécs)*

Poszter-t nyertek: *Gali Gergő (Budapest), Géczy Attila (Salgótarján), Kovács Ákos (Vác), Donka Tibor (Szentes), Molnár Gergő (Hajdúböszörmény), Fehér Szabolcs (Tiszaföldvár), Horváth Balázs (Budapest), Jansik Dávid(Cegléd), Kincsem Dávid (Kazincbarcika), Kovács András (Ajka)*

Ewil Twin csúzli-t nyertek: *Onozó Károly (Érd), Szűcs Zoltán (Szolnok), Zsickla Bonifác Levente (Budapest), Farkas Gábor (Szekszárd), Somhegyi Attila (Budapest), Bornemissza Gergő (Tengelic), Meczker Katalin (Szekszárd), Czuprik Gábor (Salgótarján)*

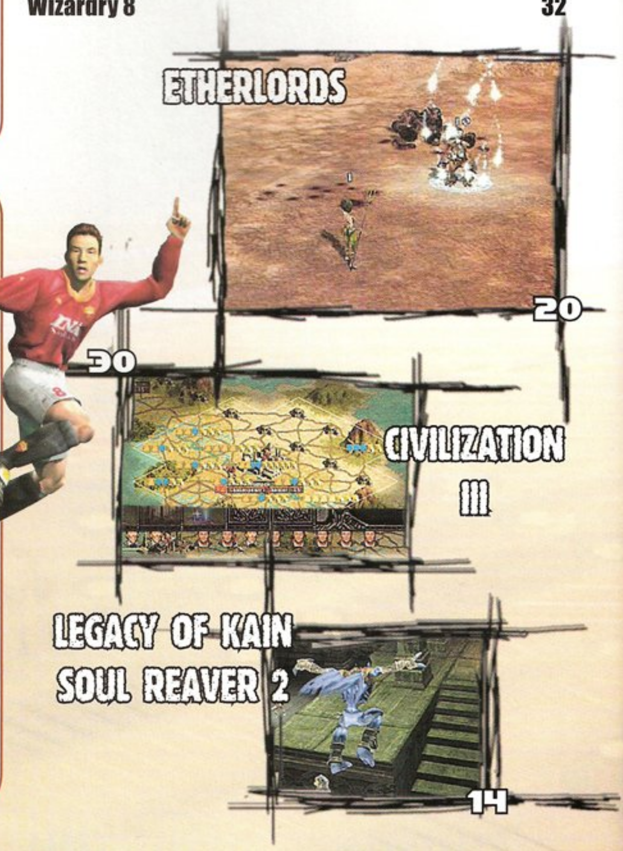
S.W.I.N.E. PC-CDROM-ot nyertek: *Nagy Tamás (Nyíregyháza), Győrfi András (Nyáregyháza), Szabó Máté (Jászberény), Jancsó Balázs (Pásztó), Győrfi Vajk (Nyíregyháza-Nyírszőlős), Kriston Tamás (Ibrány), Ifj. Miheller Károly (Szolnok), Orbán György (Hőgyész), Papp András (Budapest), Elek Zoltán (Polgár)*

S.W.I.N.E. kötény-t nyertek: *Tombácz Gábor (Algyő), Szabó Richárd (Budapest), Kiss Zoltán (Dombóvár), Kutai Zoltán (Budaörs), Mali Péter (Csobánka), Márkus Ottó (Velence), Illés Tamás (Celldömölk), Czégány Gergő (Győr), Galai András (Budapest), Berczi Norbert (Siófok)*

Dedikált S.W.I.N.E. PC-CDROM-ot nyertek: *Bánfalvi Gergely (Debrecen), Duchaj Áron (Érd), Kovács András (Hosszúhetény)*

Nyereményeiket postán küldjük!

2001. december



TARTALOM

CHEATEK, EGYEBEK



Kiadja a COMGAME '576' Kft. 1137 Budapest, Gergely Gy.u.17. Postacím: 1389 Budapest, Pf.:132.
576kbyte@576.hu, www.576.hu
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Szerkeszti: 576 Team Layout: Varga Balázs vargab@576.hu Tördelés: Soltész Tamás bwc@576.hu
Levilágítás: Recent Kft. Nyomás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest
Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.
Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon: 576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf.132
egy évre 6999,- Ft fél évre 3999,- Ft negyed évre 1999,- Ft
ISSN 0865-8226



DISCIPLES II
Infogrames/Strategy First
www.disciples2.com





Tagadhatatlan tény, hogy az utóbbi idők igen hathatós tendenciája: folytatás folytatás hátán. Ennek piaci, gazdasági miértjeibe belemászni felesleges — a kiváltó okok épp elégszer bemutatásra kerültek már.
Elég az hozzá, hogy a nem is annyira régi Disciples: Sacred Lands folytatása is készülőben van, Disciples II: Dark Prophecy címen — a műfaj továbbra is körökre osztott stratégia.
Túl sok változtatást nem eszközölnek a fejlesztők, lévén igyekeznek megtartani az eredeti játék hangulatát, látványvilágát, persze némi grafikai korszerűsítés, játékmenetbeni javítás így is várható.
7 fő quest, negyvennél is több egység fajonként, feltupírozott csata-interfész, finomított karakter-animációk, rengeteg új auto-battle lehetőség, nagyobb belátható terület, külön háttértörténet minden fajhoz — ilyen és ehhez hasonló fícsörökkel igyekszik csábítani minket a Disciples II, és a képeket elnézegetve minden bizonnyal igen könnyen le is fogunk csábulni...

Megjelenés: **2002. Q1**

ANOTHER WAR
Cenega/Mirage
www.anotherwar.com





A prágai illetőségű Cenega cég neve mindezidáig javarészt ismeretlen lehetett a számítógépes játékokkal foglalkozó júzerek számára. A kis csapat többnyire hardware-tesztekkel, benchmarkok készítésével töltötte idejét. Most azonban két játék kapcsán is felbukkant a nevük — egyikük az Another War... a másikat később taglaljuk. A fejlesztő Mirage neve a Mortyr kapcsán lehet ismerős.
Az Another War a Második Világháború idejére repít vissza minket egy egészen sajátos megközelítésű, izometrikus RPG keretében. A sztori egy kis francia városkában kezdődik, amit a háború vihara épp csak meglegyintett: néhány járőröző náci, pár Wehrmacht-katona a helyi lokálban... és a háború legvéresebb poklában, a leningrádi ostromnál éri el tetőpontját, ahol is fény derül a legtitkosabb náci és szovjet projektekre.
A készítők több mint 100 óra (!) tiszta játékidőt ígérnek, Diablo hajazó játékmenettel, Falloutos hangulati elemekkel, újszerű karakterfejlesztési rendszerrel.
A II. Világháború, vagy az olyan könyvek, mint a „Piszkos tizenkettő", és a „22-es csapdája" megszállottjainak kötelező darab!

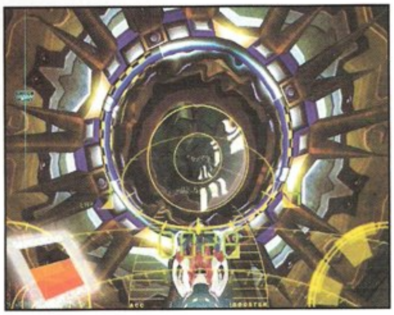
Megjelenés: **2002. tavasz**

BALLISTICS
Xicat/Grin
www.grin.se/ballistics/

A Ballistics a jövő Forma 1-gye! Az extrém sebesség őrültjeinek sportja! 2090-ben járunk. A csúcstechnológián alapuló társadalomban nyoma sincs már fertőzéseknek, általános a jólét — a világ stabilitása egyre erősödik. A biztonságos és adrenalinmentes életvitelbe belefáradt emberek ekkor találják ki az extrém sportok legújabbikát, melynek neve: Ballistics.
Ezen játék során a pilóták teljes 360 fokos mozgási szabadságot élvezve száguldoznak az előre meghatározott csatornarendszerben, kiszorítva egymást a minél jobb pozíció elérése végett.
Szóval igazándiból semmi olyan, amit még ne láttunk volna, de hát olyan rég jelent már meg egy jó kis arcade verseny...☺



A Ballistics a már általánosnak mondható játékmenet mellett leginkább megjelenítésével ragadhatja meg a lelkes gémerek szívét. A prezentációért felelős Diesel engine a GeForce 3 fícsöreit hivatott kiaknázni: egyszerre akár 110,000 poligont képes megjeleníteni a képernyőn — 1500 textúra, animált terep, real-time fényeffektek, tükröződések, sérülések, bump mapping, robbanások, eső hó, köd, és még sorolhatnánk.



A screenshotokat elnézve ez a rengeteg infó valószínűleg tényleg nem kamu — nagyon impresszív!

Megjelenés: **2002. Q1**



DRAGON EMPIRES
Codemasters
www.codemasters.com/dragonempires/

[illegible] Massively Multiplayer Oriented Role-Playing Game — [illegible] szerepjáték) köszönthetünk a Codemasters legfrissebb [illegible], a Dragon Empiresben.
[illegible] mágia, emberek, sárkányok jól megférnek egymással. [illegible] területből, 5 királyságból áll, ahol a szemtől szembeni [illegible] mindennapos, mint a tűzokádó sárkányok által őrzött [illegible].
[illegible] valós idejű harcrendszert ígérnek, könnyen elsajátítható irányítással és mágiahasználattal.





Nem titkolt szándék, hogy a Dragon Empires játékosokat rászoktassák a kooperatív játékmódra: a klán-klán elleni háborúk által megszerezhető az uralom egyes városok felett, ésígytovább...
Ezen szándék megnyilvánulása az is, hogy bár lehetőségünk van bárkit bármikor megtámadni, ezzel felvetődik annak kockázata, hogy törvényen kívülivé válunk: azaz mindenki ellenünk fordul, és a városoknál őrködő sárkányok minden előzetes figyelmeztetés nélkül megpörkölnek minket.

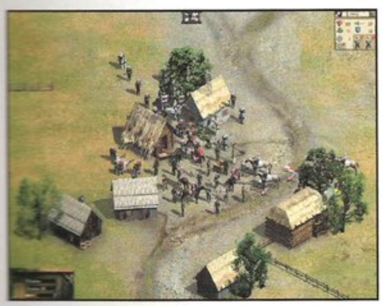


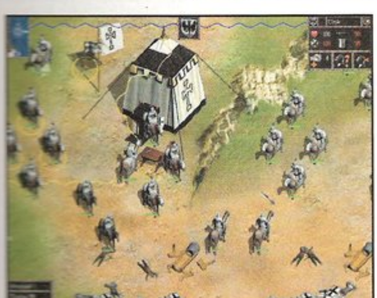
A látvány már most lenyűgöző — igen sajnálatos tény azonban, hogy a játék majdani megvásárlása után havonta perkálni kell majd a díjat, ahogy az már az MMORPG-k világában megszokott.

Megjelenés: **2002. Q2**

KNIGHTS OF THE CROSS
Cenega
www.cenega.com

[illegible] nevezetű stratégiai játék az igen impozáns nevű Henryk [illegible] novelláján, és történelmi tényeken alapul. A program [illegible] játszódik, nem sokkal az 1410-es grünwaldi csata előtt. A [illegible] név a germán harcosokat takarja, és a lovagok öltözetére [illegible] fehér pajzs fekete kereszttel). A játék során a háború [illegible] oldalt, akár a germánokat, akár a lengyeleket választhatjuk.
[illegible] Cross megjelenítése nem ad semmi újat a műfajhoz — de ettől [illegible]





[illegible]

Megjelenés: [illegible]

KREED
Burut
www.burut.ru

Újabb ígéretesnek tűnő försztperszonsúter, újfent orosz fejlesztők keze alól: ez volna a Kreed — a játékban egy hi-tech légionárius alakíthatunk majd, aki ilyetén formájában a harmadik évezred egyik legjobban képzett, és legveszélyesebbnek számító állatfajtája.
Hősünk egy Aspero nevezetű kis hajón leledzik éppen kis csapatával, amikor is idegen űrhajók tűnnek elő a semmiből — ismert új modellek, és több száz éves roncsok... Nagy hirtelen be is támadja őket egy eladdig idegen életforma, és kezdetét veheti az Irtás.
A Kreed saját engine-t használ, ami meglepően jól fest. Lásd screenshot.
Az már most tudható, hogy a játék nem csak az űrben játszódik: küzdhetünk majd kisebb bolygókon, meteoritok felszínén is, de lesznek űrállomások és idegen eredetű űrhajók is.



Lássuk a fícsöröket: 16 féle fegyver, 30-40 különböző ellenség, fejlett AI, realisztikus atmoszféra, realisztikus fizikai modell, tűz, füst, atmoszférikus effektek, köd, stb., saját kidolgozású részecskerendszerben, nagy poligonszámú karaktermodellek (esetenként több mint 4000 poligon), fejlett, csontalap karakteranimáció (120 csont/karakter), és arcmimka. Várjuk nagyon!



Megjelenés: **2002. Q2**



PEPSI MAX EXTREME SPORTS
Empire Interactive/Innerloop Studios
www.innerloop.com

Ritka manapság az igazán jó sportjáték — leszámítva természetesen azokat a nagy címeket, amik már évek óta, és évről évre csak jönnek és jönnek, egyeduralkodóként a játékpiacon. Még ritkábbak az értékelhető szinten prezentált extrém sport játékok — legalábbis ami a PC platformot illeti...



A Project IGI fejlesztői, az Innerloop Studios készítik a Pepsi Max Extreme Sports című gamét, melyben hat különböző sportágban bizonyíthatunk majd: mountain bike verseny, sárkányrepülő, snowboard, bungee jumping, ATV verseny (All-Terrain Vehicle), és base jumping (különböző földi objektumokról történő leugrás ejtőernyővel).

Más játékprogramoktól eltérően a különböző sportágak afféle „acélember verseny" szerűen követik egymást, egyik a másik után. A sportágakat



a világ minden pontján űzzük majd: feltűnik a Himalája, Maui, Skócia, de még a Kilimandzsáró hava is...

Persz az efféle játékhoz jó kis punk rock soundtrack is dukál... hmmm, finom!

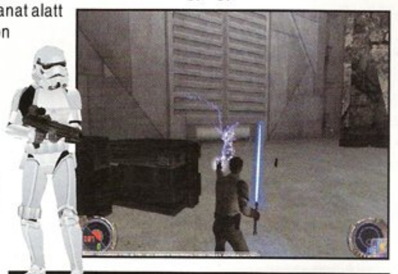
Megjelenés: **2002. Q1**

STAR WARS JEDI OUTCAST: JEDI KNIGHT II
LucasArts/Raven Software
www.lucasarts.com/products/outcast/

A Quake III engine-t használó Jedi Knight II-vel már találkozhattatok magazinunk hasábjain. Egyre több és több információ lát napvilágot a készülő játékról, ami nagy valószínűséggel a LucasArts egyik legnagyobb dobása lesz. Legalábbis a látvány alapján — mindenképp lenyűgöző!

Már a Jedi Knight első epizódjára is úgy tekintettünk, mint a leginkább Star Wars filinget idéző Lucas opusz — a JK2 még rátesz erre egy lapáttal. Újfent Kyle Katarn bőrébe bújhatunk: ezúttal már képzett Jediként kezdve a játékot — természetesen tudásunkat ennek ellenére folyamatosan növelhetjük, új és újabb képességeket tanulva, és nem maradnak el az oly kívánatos lézerkard csatározások sem.

Nagy szerepet kap a változtatható nézet is — egy egyszerű megoldással egy pillanat alatt válthatunk third person view-ból first personba, illetőleg vica versa. Előbbi a mászkálásnál, vívásnál hasznos, utóbbi a pontos célzásoknál segíthet (bár épp most láttam ilyet a Metal Gear Solid 2-ben, ahol ez nem igazán tökéletesen működött). Ahogy elnézegetem a screenshotokat, arra gondolok, hogy már tényleg csak a Star Wars filing implantálása hiányzik — és tényleg ez lesz minden idők legjobb SW anyaga...





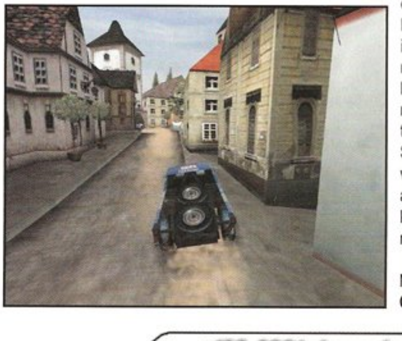
Megjelenés: **2002. tavasz**

MASTER RALLYE
Microids/Steel Monkeys
www.microids.com/english/Gamesmaster.html

Az autós játékok szerelmeseink rallyból sosem elég — a fejlesztők egyre azon próbálkoznak, hogy legalább kicsit megszorítsák a nagy etalont, a Colint.

A Steel Monkeys legújabb fejlesztése, a Master Rallye is ezen az úton próbál haladni — a hivatalos Master Rallye versenyt alapul véve, és annak eredeti helyszíneit implantálva a játékba (Franciaország, Németország, Ausztria, Olaszország, Oroszország, Törökország, Spanyolország, Portugália): összesen 42 realisztikus helyszín, majdnem 400 km2 terület.

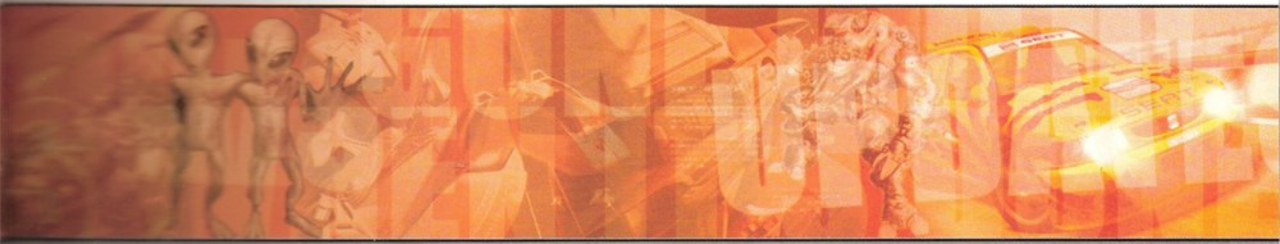




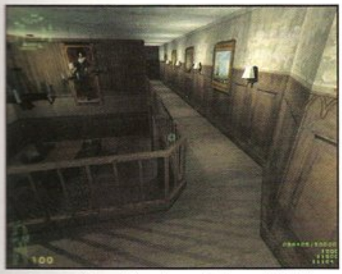
Mint az már a fentiekből is kiderülhetett, a fejlesztők igen nagy hangsúlyt fektetnek a valósághűségre (na persze, mind ezt mondja!): így számolhatunk igen realisztikus időjáráseffektekre, atmoszférikus effektekre, és felületleképzésre, csillogó fémfelületekre, és igen-igen fejlett mesterséges intelligenciára — opponenseink részéről, természetesen...

Szép, szép, de vajon elég lesz ez ahhoz, hogy kiüsse a Colint a nyeregből?

Megjelenés: **2002. Q1**



NEW WORLD ORDER
Project 3 Interactive/Termite Games
www.insomniasoftware.com/the_game/Index.htm



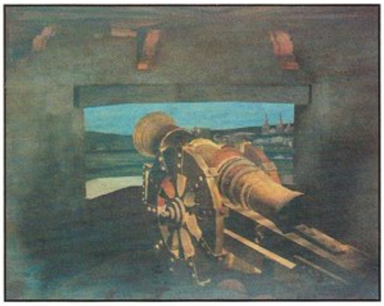
[illegible] [illegible] a sor- [illegible] — a Counter-Strike [illegible], és az Operation Flashpoint megjelenése óta ezen [illegible] szinten [illegible] vált a fejlesztők körében, hogy [illegible] [illegible]...
[illegible] a New World Order, melyben a csa- [illegible] mellett azért a single player módra is igyekeznek hangsúlyt fek- [illegible] a hivatalos weboldalon csak így jellemzik a játékmenetet: [illegible], seek, and destroy☺
[illegible] információk szerint a játék leginkább a CS-re hajaz, így [illegible], hogy leginkább a Condition Zero-t kívánja megszorí- [illegible] a Global Assault Team küzd a gonosz Syndicate ellen, mi [illegible] oldalára állva, 5 karakterosztály közül választva vehetjük ki [illegible] a küzdelemből.
[illegible] képet csak jót ígérnek; a saját fejlesztésű [illegible] szinten hozza a különböző fícsöröket, hogy [illegible] tényleg lealázza a CS: Condition Zero-t [illegible]...

[illegible]: 2002. Q4





MEDIEVAL: TOTAL WAR
Activision/Creativ Assembly
www.creative-assembly.co.uk





Nem kisebb fejlesztőcsapatot, mint a híres Shogun készítőit köszönthetjük a Creative Assembly tagjainak személyében. A Medieval: Total War a Shogun alappilléreire épül, gyakorlatilag csak előrerepít minket egy pár évszázaddal az időben: marad a jól bevált, hadosztályszintű real-time csatározás, és a körökre osztott birodalomépítgetés. Némileg javítanak persze a megjelenítésen, egy picit módosítanak a kezelőfelületen (remélhetőleg a „felhasználóbarátság" irányába). Tizenkét világhatalom közül választhatunk, majd ezekkel a Shogunban megismert módon fejleszthetjük diplomáciánkat, nyersanyagot gyűjthetünk, kereskedhetünk — ezúttal lovagokkal, középkori gyalogosokkal, ostromgépekkel vívhatjuk meg az epikus méretű csatákat.
A készítők mintegy hetven óra tiszta játékidőt ígérnek kampány módban — 400 év történelmét a keresztes háborúktól a tatár hordák támadásain át a száz éves háborúig, valamint többféle multiplayer módot, és térkép editort.

Megjelenés: **2002. vége**

HOMEPLANET
Revolt Games
www.revoltgames.com/homeplanet/

[illegible] Games fejlesztőcsapatának neve nem lehet ismerős olvasóink [illegible], mivel jobbára az orosz játéklokalizáció terén tevékenykednek. [illegible] fejlesztésű programuk, a Homeplanet azonban meglehetősen [illegible] mutatkozik — így ejtünk is néhány keresetlen szót róla. [illegible] harcorientált űrszimulátorról van szó: a sztori szerint köz- [illegible] nem más, mint új anyabolygót keresni népünknek, a Troiden [illegible].
[illegible], a Homeplanet elsősorban a [illegible]: [illegible] és humanoid ide- [illegible] életünk [illegible] töreked- [illegible], így harcban [illegible]. Hogy [illegible] hátteret [illegible], a fejlesztők [illegible] bele a



progiba. A játék érdekességének ígérkezik, hogy nem csak az űrben, de a bolygók légkörén belül is harcolhatunk majd — ellenfeleink némelyikével szövetségre is léphetünk, de akár ingázhatunk a politikai semlegesség kényes vonalán is.
A mellékelt képek alapján a megjelenítés igen szimpatikus — mint ahogy az is, hogy a non-lineáris történet alakulását jelentős mértékben mi magunk befolyásoljuk...



Megjelenés: **2002. április**





VULTURES
CDV/Grin Inc.
www.cdv.de

Úgy tűnik, hogy a CDV egyre jobban terjeszkedik: már megszerezték maguknak a nagyon ígéretes Core-t, és most védő kezüket a Grin fölé helyezték, kik jelenleg a Balistics fejlesztésén szorgalmaskodnak. A Vultures jelenleg két platformra, PC-re és X-Box-ra is készül, de a megjelenés dátuma teljességgel bizonytalan... Annyit már tudni lehet róla, hogy afféle gladiátor játék lesz, melyben klasszikus és modern, illetőleg futurisztikus fegyverekkel egyaránt kell küzdenünk az életben maradásért. A végső cél: legyakni mindenkit, és a Vultures bajnokává válni.





A fejlesztők ígérete szerint a Vultures szó szerint meg fogja reformálni a műfajt: hatalmas arénák, full realisztikus harcok és harcművészeti módok, az irányítás, a grafika, a játékmenet, a zene, minden nagyon ott lesz a szeren — legalábbis ezt ígérik, de hát ki nem?!
Mivel in-game képek még nem forognak közkézen, be kell érnetek az itt látható animációs képekkel — túl sokat hozzáfűzni nem érdemes: majd meglátjuk, mit sikerül kihozniuk ebből az ígéretes témából...

Megjelenés: **majd valamikor...**

MIDGRAD
Funcom
www.worldofmidgard.com

Egyre több és több online alapú szerepjátékkal találkozni a fejlesztés alatt álló programok között: egyértelmű, hogy a jövő játékfejlesztésének tendenciája ez irányba mutat.
A Funcom készülő MMORPG-je, a Midgard az ősi viking birodalmakba kalauzol el bennünket: a témaválasztástól függetlenül elsősorban nem a véres harcok, hanem a politika kereskedelem útját kell járnunk — a fejlesztők sokkal nagyobb hangsúlyt kívánnak helyezni a MMORPG-k szociális aspektusára. Azért nem kell megijedni, lesz harcra is lehetőség bőven: az északi mitológia amúgy is bővelkedik a szörnyűbbnél szörnyűbb szörnyekben... Számomra külön viccesnek tűnik az, hogy elhalálozásunk esetén a Valhallába kerülünk (ez a hely ugyebár, az ivásról, meg a férfias sportokról szól). Itt ugyanúgy tovább játszhatunk, mintha mi sem történt volna, majd ha meguntuk a végtelen duhajkodást, folytathatjuk a lényegi játékot.
Viking mitológia kedvelők számára — mint jómagam — maga lesz a paradicsom☺

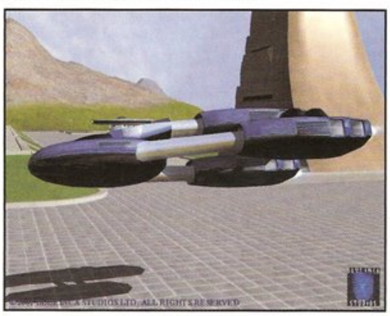


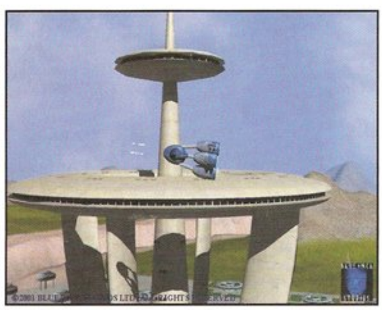
Megjelenés: **2002. Q4**



ARCTURUS
Blue Inca Studios
www.blueinca.co.uk

A Blue Inca Studios fejlesztése, az Arcturus a cég saját fejlesztésű engine-jére alapozva kívánja némiképp megújítani az árkád jellegű játékok piacát. A program az Arcturus nevezetű bolygó övezetévben játszódik, ahol is két idegen faj küzd egymás ellen. Mindkét fajnak teljességében eltérő kultúrájuk, építményeik, városaik vannak, és természetesen eltérő járműveik. Erősen akcióorientált játékról van szó, ahol mind külső, mind belsőnézetből tevékenykedhetünk, ugyanakkor nem nélkülözi a hagyományos realtime stratégiákat idéző elemeket sem. Ez okból kifolyólag a júzer egyszerre alakítja az egyik faj hadvezérét, és saját legjobb pilótáját is. Vezetőként az építkezésre, stratégiai és gazdasági elemekre koncentrálhatunk, harcosként pedig szervesen is kivehetjük részünket a csatározásokból. Az engine-nek köszönhetően páratlan environmentális választékkal jönnek a fejlesztők: havas hegycsúcsok, sivatagok, vulkánok, kanyonok, tengerek, szigetek.
A progit — szinte már mondani sem kell — egyidőben fejlesztik PC-re és X-Boxra.

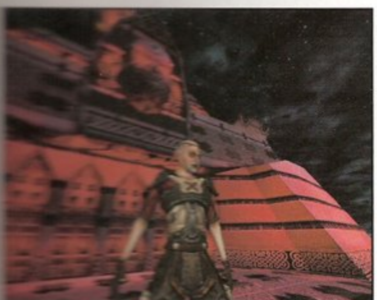




Megjelenés: **2002. Q4**



SABOTAGE: FIST OF THE EMPIRE
CDV/Avalon
www.cdv.de

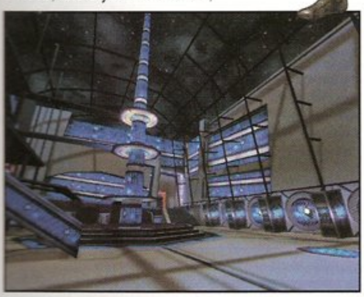


3D akció szerepjáték — így jellemzi a CDV kiadó egyik új, fejlesztés alatt álló játékát. Az orosz illetőségű Avalon kezeiben formálódó cucc megjelenése jó szokás szerint ködös homályba vész, de azért csak vegyük szemügyre.

A játék a jövőben játszódik, egy Miracle City nevezetű képzeletbeli város utcáin. Hősünk egy ellenséges birodalom ügynökeként dolgozik itt: feladat végrehajtani a rá szabott küldetéseket — [illegible]. Trükközéssel, beépüléssel, vagy éppen nyers erőszak segítségével, ahogy az adott szituáció megkívánja. A szerepjátékokhoz híven NPC hegyekkel is találkozhatunk, és adott lesz a lehetőség, hogy a két ellenséges oldal között lavírozzunk, és így hajtva a vizet saját malmunkra.

A játékba plántált karakterfejlesztési rendszer a készítők állítása szerint igen-igen kifinomult lesz, tele olyan fícsörökkel, melyek segítségével [illegible] nevelhetünk embereinkből [illegible].

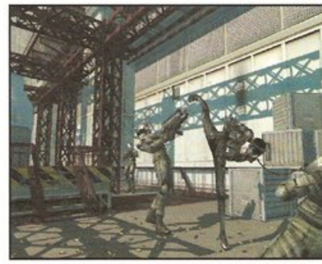
Az eddigiekből levonható, hogy afféle Deus Ex-féle játékélményre számíthatunk, hacsak addig meg nem jelenik a Deus Ex 2, és ki nem üti saját magát a nyeregből☺



Megjelenés: 2002. Q4



STRIDENT — THE SHADOW FRONT
Phantagram
http://www.phantagraminteractive.com/game_strident.asp



Nemrégiben kaptam egy olvasói levelet, melynek szerzője lelkesen áradozott, miszerint ő az ONI nevezetű játék nagy rajongója. Magam is szerettem azt a programot, jóllehet, valamit hiányoltam belőle. Hogy pontosan mi is volt ez, azt nem tudom, de talán a most bemutatásra kerülő Strident lesz hivatott arra, hogy ezt az űrt betöltse.

Már az őszi ECTS-en is leesett állal bámultam a Phantagram standon a játékot, de az akkor infók szerint a program elsősorban X-Boxra, és csak „talán PC-re is" készült. Mostanra azonban megerősítették, hogy igenis lesz, PC-re is, úgyhogy lássuk:

Egy női ügynök, a FIST nevezetű szervezet tagja — hősnőnk — egy bevetés során megsérül, és amnéziás állapotba kerül. Feladatunk a múlt sötét titkainak felderítése lesz — nem túl eredeti, de akár még izgalmas is lehet...

A játékmenet az Oniban, vagy a Fighting Force-ban megismert „Punch & Shoot"-ra hajaz, az Onit is megszégyenítő grafikával, Matrixos effektekkel, és a Blade Runnert idéző hangulattal.

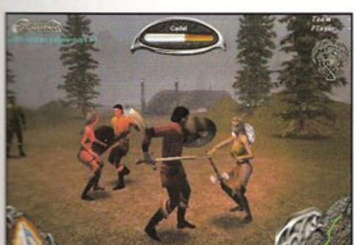
A majd húsz küldetést nyújtó játék hozza a stílusban szokásos főellenségeket, a különböző, más-más gyengével rendelkező ellenfeleket, és fegyverek, puszta kezes kombók tömkelegét.



Az előzetes képek és infók alapján bátran kijelenthetem, hogy a Strident a jövő év egyik legnagyobb durranása lesz — csak ne lenne olyan messze a megjelenés...

Megjelenés: **2002. Q4**

EXCALIBUR
Auran
www.auran.com/excalibur/



Az ausztrál Auran igencsak szimpatikus, és meglehetősen elhanyagolt témához nyúl (nem számítva a Cryo [illegible] próbálkozásait) legújabb fejlesztésével. Az Excalibur, mint megannyi, az artúri mondakört feldolgozó [illegible]: a [illegible] nézetes [illegible] a Rune és a Blade of Darknessssssss....

A játékmenet három részre oszlik majd: legelőször Albion ködös, történelmi helyszínén jeleskedhetünk, mely a játék legrealisztikusabb része lesz. Másodikként a betegeskedő Camelotban találjuk magunkat, ahol most már Artúr gonosz unokaöccse, Mordred uralkodik. Az utolsó állomás az előző tükörképe lesz, Avalon, ahol már-már mennyei körülmények uralkodnak.



A játék az Auran saját engine-jét, az Auran Jet-et használja. Segítségével egyszerre több platformra is tudják fejleszteni a játékot — sajnos a jellenlegi fejlesztési fokon a gépigény még igen magasnak tűnik — majd meglátjuk...

A képek, és a hivatalos weboldalról letölthető előzetes gameplay movie mindenestre igen meggyőző!

Megjelenés: **2002. Q3**

VargaB.



GADGET TYCOON



Téged vár a Bi-Bi-Bi-Bi-Bi-Bi-Bi-Bi-Bigyógyár!

Ha éppen nem ténykedik kooperációban valamely arra érdemesült, s ugyancsak hírneves fejlesztőbrigáddal, akkor a jobbára csinos köntösbe bújtatott, ám javarészt felejthető üzleti/gazdasági szimulációkat ontó Monte Cristo valami nagy-nagy dologba fog. A cég azon apropóból élvezi e-havi figyelmünket, hogy legújabb fejlesztésük láttán egyértelműnek tűnik: a brigád feje fölött bizony sötét, bizony esőterhes felhők köröznek. A Monte Cristo eddigi munkásságát ugyan már több alkalommal is méltattuk, de most végre bekövetkezett AZ. Nevezetesen, a cég minden jel szerint piacra dobta az eddigi, többé-kevésbé épkézlábnak nevezhető ötleteik nyomán készült játékot. S mostanra, lám: az ötletek elfogytak. Itt már csak egy dolog segíthet: a Csavar. Monte Cristo féle TV Társaságosdi, Repülőteresdi, Politikázósdi s ki tudja, mi minden után — itt figyel aaaaa: Monte Cristo's Elképesztő Bigyógyár!

A Bigyók

A cég munkáiban valamint egyéb Tycoonokban is ábrázolt mikromenedzsment révén ezúttal kiterjedt gyárhálózatokat fogunk létesíteni. Ám lévén, hogy a gyárhálózatok felépítése, s felvirágoztatása már alapvetően lerágott csontocska — kedvenc Monte Cristonk ezúttal merőben szokatlan elképzelés jegyében tesz kísérletet új remeke elsózására. Van először is a játékban ábrázolt fogyasztó: a fogyasztó, aki csak s kizárólag azért mutat hajlandóságot a munkavégzésre, hogy aztán a tevékenységei nyomán felgyülemlett pénzösszegek segítségével kétpofára habzsolhassa a világi élvezeteket. Ez jó nekünk, lévén kapásból három tippünk van, mi is teheti izgalmasabbá, szebbé, de legalábbis kényelmesebbé egy becsületes, jóllakott fogyasztó mindennapjait. Itt jön a Gadget Tycoon esszenciája, úgyhogy tessék figyelni, de nagyon: 1. Zenélő retyó. 2. Háztartási robot. 3. Jetroller. Ezek azok a termékek, melyeket Bigyógyárunkban előállíthatunk. S melyek iránt, persze — a már említett fogyasztó komoly érdeklődést mutathat. Elég csak elhitetni vele, mekkora jó is lesz az neki, ha nagydolog közben Sam Brown klasszikusok emelik a megkönnyebbülés eszmei színvonalát. Egyébiránt, valószínűleg sokaknak nem mondunk azzal újat, hogy zenélő toalettek már a valóságban is léteznek egy ideje. Én már próbáltam is — az általam hasznosított modell a fedőelem felnyitását követően zendített rá Bach Második Zongoraversenyére. Bigyógyárunk második számú terméke, a háztartási robot személyében a klasszikus Mézga-féle szakberendezésre számíthat a fogyasztó: mos, főz, takarít, uborkát szeletel, csatornát vált, gyerekek altatására is alkalmas via gumikalapács, szóval univerzál a gyermek. Maradt még a Jetroller: formatervezés és profil szintjén nagyfokú hasonlóságot mutat a roller fedőnevet viselő közlekedőeszközzel, ámde: kerekek helyett légpárnák mozgatják. Ebből következően, repül is. Nos, a kínálatot szemrevételezve — merthogy ezzel vége — annyi már látatlanban is elmondható, hogy a Monte Cristo ezúttal kockáztatásra szánta el magát. Hogy újszerű elképzeléseikre mekkora mértékben is lesz vevő a játékostársadalom, már önmagában érdekes felvetés. Nem zárható ki, hogy a Monte Cristo éppen ezen agyahagyott szerkentyűk révén tesz majd szert még szélesebb közönségre, mint ahogy az sem: a már meglévő Monte Cristo Games fanatikusok elfordulnak a blőd alapötlet láttán, a többiek pedig csak pislognak majd, s köszönik, nem kérik. A cég kockázatvállalása egy esetben minden kétséget kizáróan szimpatikus — mégpedig akkor, ha elgondolásaik hátterében legalábbis a tőlük megszokott színvonalú üzleti szimuláció áll. Nézzük akkor, nem áll-e, avagy áll-e.





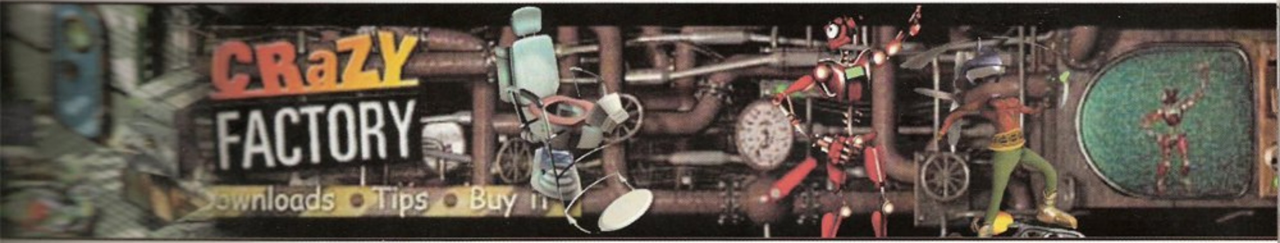


Alapok

A Gadget Tycoon előreláthatóan, egyszersmind legalapvetőbb sajátossága az általunk üzembe állított szerkezetek, tartozékok, s alkalmazottak színvonala. Gyakorlatilag minden egyes, a birodalmunkban fellelhető tartozék továbbfejleszthető. Van, ami többször is, s van, ami még többször. Hogy érthetőbb legyen, nézzünk példának egy aktakukacot: az alap-munkaeszközét jelentő munkaasztal továbbfejlesztését követően, emberünk munkateljesítménye akár a duplájára is nőhet. S ugyanez a helyzet gyakorlatilag mindennel — így a második generációs ital automata előreláthatólag kétszer akkora forgalmat bonyolít majd időegység alatt, mint az első generációs modell. Ezen egyszerű, működésre-késznek-tűnő ötlet szabályozza termékeink színvonalát is — ezeket elvi síkon korlátlan fejlesztések tárgyává téve nyerhetjük meg a mind szélesebb s szélesebb vásárlóközönséget. Elvis klasszikusok egész sorát gajdoló toalettek, mindenféle furcsa dologra is kapható háztartási alkalmazottak, s már-már riasztó hatékonysággal üzemelő jetrollerek jelentik későbbi repertoárunk arzenálját. Nézzük akkor most a fogyasztókat: hiába is rukkol ki a Bigyógyáros forradalmi háztartási cikkekkel, ha fogyasztói oldalról nincsen arra kellő kereslet. Így termékeink előállításán túl s közben, a folytonos, s akkor már lehetőség szerint, növekvő kereslet megalapozása is cél. Itt figyulálnak be az elmaradhatatlan PR osztályok, melyek falai mögött fantáziadús hölgyek s urak tanakodnak a lehetséges irányvonalakon reklámkampányok, s eladás-serkentő







[illegible] alapján. [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] elgondolásaikat, mi [illegible] vagy PR-osokat [illegible]. S hogy mit is képesek [illegible], az már sejthetően az [illegible] munkaerő színvo[illegible]. A gyengébb [illegible]" teljesítményét fedező bérek [illegible] alacsonyabbak, ám [illegible] túlfizetés. Így, mint [illegible] a Bigyógyárban is érdemes [illegible] koncentrálni. A [illegible]fogyasztómodellről annyit tudni, hogy két féle alaphangoltságnak örvendő vásárló ismeretes: a „techie", és az emocionális. Előbbi mindenre hajlamos ráizgulni, aminek valami köze van a legújabb technológiai vívmányokhoz. Az emocionális pedig csak akkor vásárol, ha forgalmazott termékeink képesek [illegible] az ügyfél kifinomult [illegible] s ízlésvilágával. A tema[illegible] régiónként domi[illegible] techie, avagy dominánsabb





emocionális lakossággal számolhatunk a kész műben, így persze nem elég felvirágoztatni a hálózatot, annak igényeknek megfelelő belövése is vitális szempont.

...és amitől jó (?) lesz

Mint az üzleti szimulációkban általában, itt is számos konkurenssel találjuk szembe magunkat. Konkurensekkel, akik hozzánk hasonló módon szorgoskodnak az általuk forgalmazott termékek tömeges értékesítésén. Hasonlóan az Economic War s Political Tycoon szisztémához, egyszerre nyolc opponens nevezhet be az egyazon régió, avagy komplett kontinensek feletti monopóliumokért folyó háborúskodásba s ármánykodásokba. Mert persze, ha Monte Cristo Games, úgy eleve nélkülözhetetlen hozadék s faktor a maffia. Az alapkiosztás szerint védelmi sápot követelő bűnszervezetet sanszunk lehet magunk mellé állítani, ám ennek módozatai — lévén a Gadget Tycoon szisztéma még javában készülő sajátosságáról van szó — még nem értek meg az ismertetésre. A játékot persze helyi hálózaton, avagy Interneten is nyomathatjuk majd, úgymond: multiplayer — többjátékos — alapon. Összességében úgy tűnik, legalábbis a cég eddigi munkáira ütő színvonal jegyében keltezett darabot kapunk — s komoly sansz mutatkozik, hogy még sokkal jobbat. Avagy sokkal rosszabbat — érdektelen mű ezen alapötlet nyomán aligha születhet.





Nevek

Félreértésekre adhatnak okot a készülő mű megnevezései. A darabot ugyanis mind Gadget Tycoon, mind Crazy Factory néven emlegetik. Hogy ebből melyiket is választják a kész mű végleges címének, csak a Monte Cristo bennfentesei tudhatják. Mindenesetre, a különböző neveken futó fejlesztések — mint már világos lehet — valójában csak egy, s persze egyazon fejlesztést takarnak. Figyelitek...?! Noha nem egyéb ez, mint valamilyen szinten pitiánernek nevezhető reklámfogás — „így majd biztos többet beszélnek róla, dobjunk be egy harmadik munkacímet is, csókák!" — mi azért minden körülmények között készek vagyunk porig alázni az új Monte Cristo művet, lett légyen annak neve Gadget Tycoon, Crazy Factory, avagy Buy this or Else...

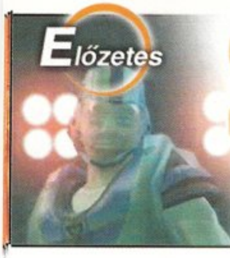
A User Friendly Monte Cristo

Istennek s a készítőknek hála, előreláthatólag a Gadget Tycoon megjelenését követően sem lesz esélyünk egy teljes CD-n terpeszkedő Monte Cristo mű boldog tulajdonosának vallani magunkat. A cég úton-útfélen harsogja nagy lelkesen, hogy a Gadget Tycoon milyen remek kis — mondom kis — mű is lesz, mindössze 200 megányi helyet foglal majd a merevlemezes meghajtóegységen. Ha ehhez hozzávesszük a CD-n történő publikálás tömörítés-alapú sajátosságait, úgy könnyen lehet, hogy a Monte Cristo ezúttal itt (is?) negatív rekordot dönt, s csupán a hordozó ötöde, hatoda lesz teleírva. A jelen idő szerint soványkább konfigurációval rendelkező játékosoknak jó hír, hogy a kész mű az ígéretek szerint egészen csendes leosztással is beéri: ha legalább 200-as Pentiumunk, s 64 mega RAM-unk van, már jók vagyunk. Ennek a darabnak legalábbis feltétlenül. S hogy a Gadget Tycoon jó-e nekünk? Hamarosan kiderül. S tán megborul.

by GyZ

web: *www.crazyfactory.com*
fejlesztő: *Monte Cristo*
kiadó: *Take 2 Interactive*
megjelenés: *2002.01.*





Speedball Arena



Tiszta erőből

Csend volt. Csend, mint a sztárjátékosok felkonferálását megelőzően mindig. Mintha az aréna észak-nyugati homlokzatára installált, másodpercenként 50000 kreditért bérelhető reklámkonzol is megérezte volna a közönségre telepedő, terhes feszültséget — egy garantáltan hang-, sőt villódzás-mentes energiakúp hirdetésbe kezdett. Aztán sorban kialudtak a fények. Még a Yukon-féle energiakúp hasznosítására készülő távol-keleti fickó „végre rátaláltam!" típusú mosolyát is lekeverték. Sötétség. Egyetemes. Egy csaj felsikolt, valaki befütyül. Aztán a minden körülmények között láthatatlan s érinthetetlen Rendezők — leszámítva a pulzátorokkal felszerelkezett Őrzőket — bekapcsolják az aréna mindhárom lézerszkópját, majd a projektorokat is. Három vörös fénynyaláb pásztázza a tömeg milliónyi arcát, szembekacagván a stadion sötétségét. A csend megszűnik, mint az a szkópok bekapcsolását követően már megszokott. Nagy hatásfokú zoommal bíró kamerák nagy felbontású képei a projektoron. Esztelenül vigyorgó, őrjöngő, ideges, avagy olcsó pergődobokat püffölő emberek arcai.

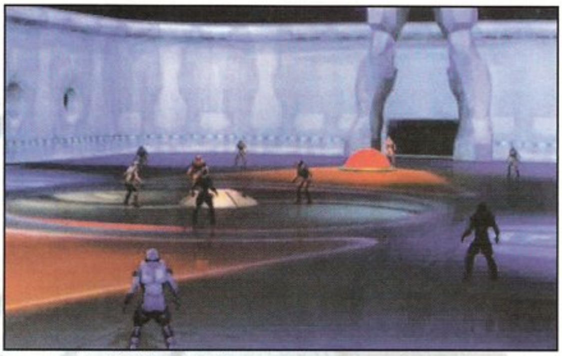
— Hööööölgyeimőőőőő éééééés uraiiiiiiiimmmőőőő! — kezdte a legjobban fizettet Speedball konferanszié, Clint Koslowsky. Gyakorlatilag ő volt az egyetlen a Földön, akinek bekonferálásai során előszeretettel használt, nyomatékosított hosszú „ő"-i darabonként is kreditmilliókat értek. Kettes projektoron feltűnő alakja tunya, pocakosodásnak indult playboy benyomását keltette, jóllehet öltönyének makulátlanságához, s egyéni stílusához, mint soha: ezúttal sem férhetett kétség.



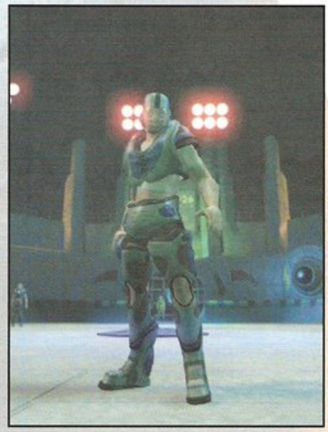
— Fogadjááááák szeretettelőőőő... ! A mmmmaiiii... ! Eseméééényő... ! ELSŐ sztárjátékosááá-őőőőő... ! Óráknak tűnő másodperceket kitöltő szünet. A tömeg őrjöng, Koslowsky pedig szeret játszani velük. Idétlen táncfigurákat lejt, majd hátat fordít, s tottyadt fenekét riszálja a kamerába. Aztán gyűlöletes fintort ereszt meg napszemüvege mögül, s be is mutat. A stadion élvezi a show-t, felnevet. Ám Koslowsky rutinos róka, jól tudja: több viccnek már nincs helye. Mély levegőt vesz, s torka szakadtából üvölti az általa profi módon tartott mikrofonba:

— A hhhhazai Corporal Punishment színeiben érkezik önökneeeeekőőőő: Toooooodd Eridaniiiiiiiiiii! — s tartja a mondat végi „i"-t, míg nyakán ki nem dagadnak az erek, s míg fejszínezete hasonlatossá nem válik egy túlérett padlizsán agresszív tónusához. Őrjítő sebességgel tépő dobok, képtelen effektekkel támogatott gitárok üvöltenek fel. Todd Eridani saját lemeze. Egyszer a ligából is kizárták fél évre a megtermett grizzlyhez hasonlatos, tök kopasz, s köldökig érő, rőt kecskeszakállal spékelt játékost miután bebizonyosodott, hogy implantátumot használ. Pert indított, s nyert: a kérdéses implantátum ugyanis nem volt más, mint a jobb csuklójába ültetett pneumatikus fúrógép. Bizonyítást nyert ugyan, hogy az előadó ennek segítségével éri el a felvételeken hallható szuperhumanikus sebességet, ám rajongóinak mindez nem szegte kedvét. Ehelyett több szektorból is tömeges látogatottságot jelentettek a helyi implantisták kar-kibernetika osztályairól. Kritikusok szerint Eridani művészete kiszámítható, repetitív — Eridani szerint pedig kritikusok gerincét kettétörni olyan, mint puha vajat szelni. A robosztus játékos testét borító, krómozott páncél súlyos acélcsizmáinak koppanásait szinte az őrjítő sebességgel zakatoló dobtémán túl is hallani véli a szemlélő, ahogy Todd Eridani a tőle megszokott módon törtet előre az öltözőkből. Előre néz, már-már riasztóan karakteres arcán nyomát sem látni felpörgöttségnek, izgalomnak, avagy meccs előtti drukknak. „Meccsen olyan vagyok, mint egy kamion." — nyilatkozta egyszer. „— Kifordítom az alsógatyámat — ez a kabalám, és ha valami bajod van ezzel, csak próbálj beszólni — és mindenkin és mindenen átgázolok, aki, és ami az utamba mer állni." Majd hozzáteszi: „— Vuaaaaaaaaaaa!!!" Mint ahogy minden alkalommal közli ezt, mikor csatlakozik a már az aréna déli falánál egyes oszlopba felsorakozott csapattársaihoz.

- Aaaaa vendégek színeibenőőő adom önöknekőőő... ! — kezdi Koslowsky, miután az Eridani féle zúzda nagy lustán háttérbe húzódik, majd kelletlenül elhallgat — az idei szezonban mindez idáig veretlen, Az Egyezmééééény



csapatkapitányáááááátó! Jobbról érkeziiiiiik: Hurleeeeeeft „A Bombaaaa" Twightniiiiiiing! Ha létezik Eridaninál nagyobb darab hús, úgy ez a Hurleft Twightning karakter minden kétséget kizáróan sikerrel pályázhat a címre. Becenevét horribilis ütőerővel rendelkező karjairól kapta, még szupernehézsúlyú profi boxoló múltja során. Hurleft Twightning volt az a fickó, aki a sporttörténelemben legrövidebb időn belül, mintegy a gong utáni első másodperc derekán aratott világbajnoki címet: félelmetes erejű jobbcsapottját ugyan védte a mindaddig veretlen, Svéd származású Olek Vandersteen, ám a kettős fedezékére mért, Twightningi Csapás — ahogy azt később emlegették a szakírók — mindkét alkarcsontját háromba törte. Vandersteen visszavonult, s azóta Az Egyezmény menedzsereként ténykedik. Hurleft Twightning lépteit stílszerű bombariadó-sziréna kíséri, mely a tizedik loop után lassú ütemű, pincébe hangolt láb-, s pergődobokkal egészül ki. Az óriás, mintha a ritmussal szinkronban pakolgatná egymás után oszlopszerű lábait. De aztán mégsem — ő csak megy, alapvetően barátságos arcán semmi jót nem ígérő mosollyal. Még csak pislogni sem pislog, arcizma sem rándul. Csapattársai mellett lecövekelvén magasba emeli gyermekfej méretű ökleit, majd összecsapja azokat feje fölött — a gesztussal szinkronban, a szirénaszóval spékelt kérlelhetetlen dobtéma fülsüketítő robbanásba torkollik. A pár pillanat múltán elcsendesedő robajt követően varázsütésre gyúlnak fel az aréna reflektorai. Egy emberként indulnak meg a csapatok, s a tömeg ovációja közepette elfoglalják pozícióikat. Todd Eridani s Hurleft Twightning a felezővonal átellenes széleire cövekelnek, s a szokásos üdvözlési formula jegyében, előretartott ökleikkel üdvözlik egymást. Todd Eridani a ma este folyamán először enged teret szenvedélyének egy már-már állatias felhördülés képében, amint hüledezve szemléli a Hurleft Twightning felső ujjperceire tetovált betűket. Az óriás jobb ujjain: D E A D — bal ujjain: M E A T. S abban a pillanatban, amint Todd Eridani már-már képtelen fékezni egekbe szökött adrenalinszintjét, megérkezik a főszereplő is: egy Speedball. A belőtt Jing-Jang fémgolyó szédítő sebességgel száguld ma esti első gazdája felé — Eridani és Twightning egy emberként vetődnek utána. A meccs közvetítése 2002 első negyedévében várható.



by GyZ

web: *www.speedballarena.com*
fejlesztő: *Bitmap Brothers*
kiadó: *Bitmap Brothers*
megjelenés: *2002. február*

Az egyetlen interaktív televízió Magyarországon.

Élő adás minden nap 16.30-tól 04.30-ig.

Fogható az UHF26-os földi csatornán, kábelen és az Interneten.

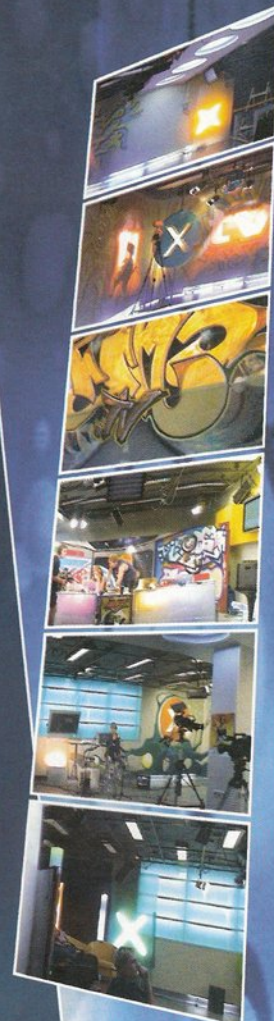


Műsorainkról:



Netburger: *Könnyed fiatalos interaktív magazinműsor minden hétköznap 16.30-tól 21.00 óráig. Internet, hardver, szoftver, zene, szórakozás NEM CSAK HOZZÁÉRTŐKNEK! Telefon, sms, chat, e-mail, webkamerás bejelentkezés. Csak a ti fantáziátokon múlik, hogyan kapcsolódtok be adásunkba – otthonról.*

Boxer: *forró hangulatú erotikus műsor minden pénteken és vasárnap éjjel. Szex, szerelem és a szükséges kellékek… Persze nem csak beszélünk a témáról, hanem látványos showelemekkel fűszerezzük az adást.*



Hol fogható a fix.tv műsora?



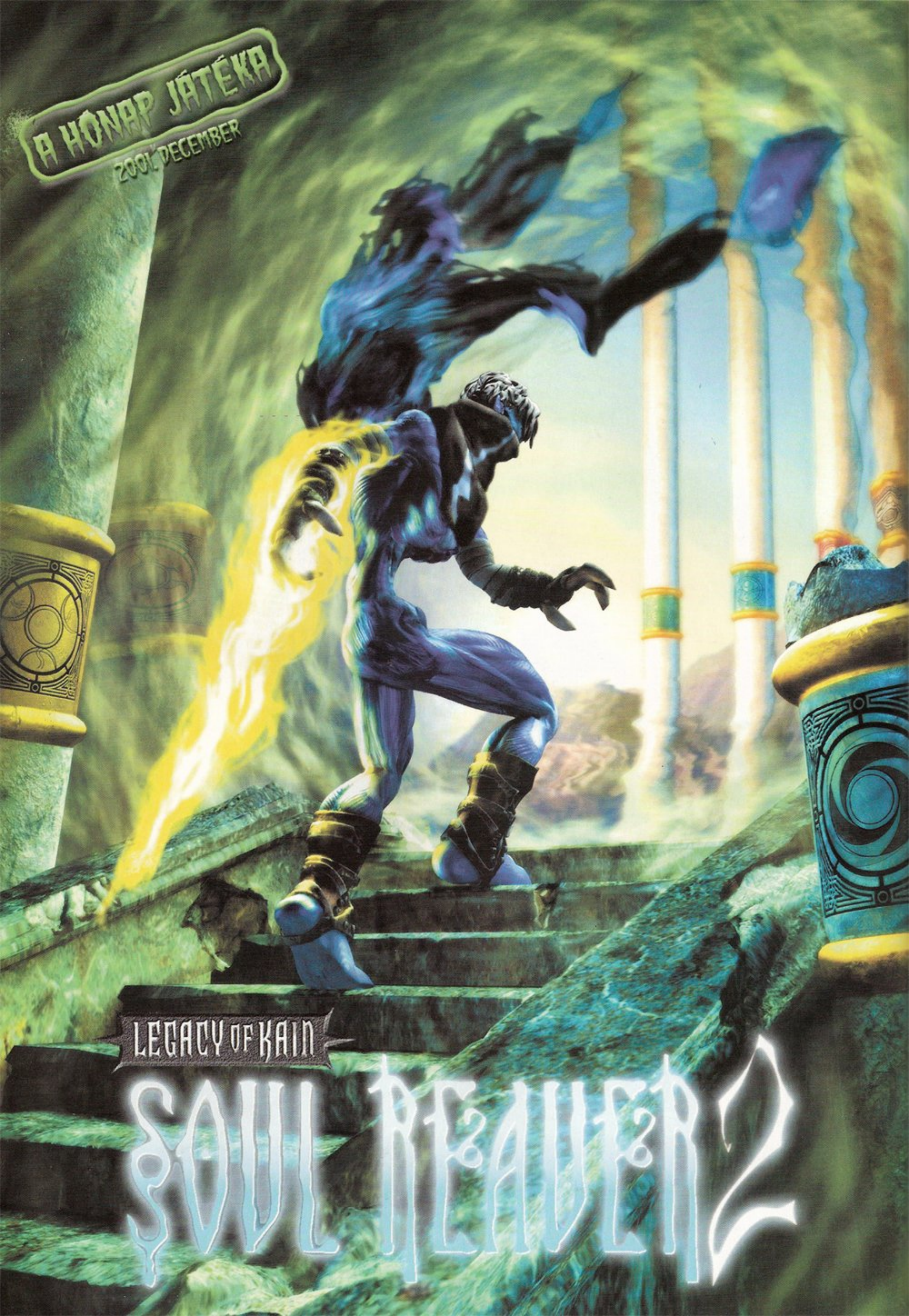
Budapest teljes területén és 60 km-es körzetében az UHF26-os csatornán szobaantennával, vagy tetőantennával bármely TV készüléken vehető a fix.tv adása. Egyszerűen csatlakoztasd az antennát a TV-hez, majd az UHF (általában U betűvel jelzik a TV-k) sávot kiválasztva hangold rá a készüléket a fix.tv-re. Ha nem megfelelő minőségű a kép, próbáld az antenna helyzetét megváltoztatni.

fix.tv

http://www.fix.tv
438-537-6

Ha kábel-előfizető vagy és nem találod a fix.tv műsorát, jelezd igényedet a kábelszolgáltató ügyfélszolgálatán.
Ha rendelkezel Internet-hozzáféréssel, a fix.tv portálján keresztül a „live” menüpontra kattintva nézheted az adást egész nap.

http://www.kaloz.tv


A HÓNAP JÁTÉKA
2001 DECEMBER
LEGACY OF KAIN
SOUL REAVER 2



Soul Reaver 2



...lelked rajta...



Raziel óvatosan lereszkedett a kősziklába vájt alagúton, melynek ősidők óta sötét, nyirkos falai föld alatti terembe torkollottak. Középen szigetként szolgált a terem mohákkal telenőtt talapzata, mely körszerű alakját méregzöld színű víz határolta. Raziel óvatosan körülnézett, túlvilági fényben izzó tekintetével a terem falain látható domborműveket vizsgálván. Saját alakját s anatómiáját vélte felfedezni a furcsa alakokban. S amint felemelt kezét szemlélvén világossá vált a kapcsolat közte s a domborművek figuráiban, megpróbálta átlátni az összefüggéseket. Eképpen:

„Mikor beléptem a terembe, éreztem: zárva volt az évszázadokon, talán évezredeken át. S tudtam azt is: ember keze nem alkothatta ezt az építményt, s talán ember szeme sem látta annak falait soha. A környező domborművek szárnyas lényeket ábrázoltak. Hasonlatosak hozzám. Ám alakjuk kecses, míg az enyém groteszk. Mint angyalok, olyba tűnnek — ám én démonhoz vagyok hasonló. Próbáltam megfejteni a dombormű képein ábrázolt elbeszélést. Háború dúlt azokon. Háborúzott a szárnyas lények, s egy általam nem ismert, idegen faj között. A hozzám hasonló lények győzedelmeskedtek — ám győzelmük ára a képek tanúsága szerint kínzó vérszomj volt. Vérszomj, melyet magam is érzek szüntelen, amióta csak ebben az alakban létezem ezen a világon. Majd képek, s képek a Lélekölőről. Az örök éhségben szenvedő, átok sújtotta szablyáról, melyet immár önnön lényemben hordozok. A részemmé vált, s minden egyes pillanatban érzem csillapíthatatlan éhségét s szenvedélyét. A Lélekölő teher, akár a vérszomj. Vajon EZ lenne mindaz, melynek felfedezésére Kain sürgetett?"

Raziel kimondatlan kérdéseire a terem mélységeiből feltörő, öblös hang felel. Az Ősisten hangja ez, Razielnek semmi kétsége e-felől.

— Hazugságok, Raziel. Hazugságok.

Raziel a perem szélére lépdelt, s letekintett a méregzöld víz mélyébe. Az Ősisten nem látszott titkolni ezúttal használt alakját — gigászi polip képében mutatkozott, tekergő csápjai közül számos szinte már a vízfelszínt érintette. Úgy tűnt, hogy óriási, kősziklaszerű szemeit egyenesen Raziel szikrázó tekintetébe fúrja.

— Ne hagyd megcsalatni magad. — javallotta az Ősisten.

— Ó, az én nagytudású, bölcs tanítóm! — sziszegte Raziel.

— S én még mertem remélni, hogy útjaink jó ideje különváltak, egyszer s mindenkorra. Feltételezem, jó okod s érdeked van itt mutatkozni.

— Ne légy ostoba, vámpírfajzat. Mindenhol s mindenütt jelen vagyok. A forgó kerék középpontja, az ok, és az okozat is én vagyok.



— Ám talán mégsem vagy akkora hatalom birtokában, amekkorát tulajdonítanom kellene neked. Nagyon sokat építesz rám. Ám ezúttal — nekem már nincs szükségem rád, míg neked, ha nem tévedek — még mindig szükséged van rám.

— Méltatlan



▲ *Nna, melyik kezemből kell?*



hozzád ez a hang, Raziel. Úgy teszel, mintha nem tudnád: feladatod van. Hálával tartozol nekem. — Raziel felnevetett.

— Jól hallok, Ősisten? Hálával egy adományért, melyet saját kényed-kedved s szeszélyed által vezérelvén ruháztál rám? Elfelejted, hogy csak a TE akaratodból lakom ezt a gyűlöletes testet?

— Visszadtam neked való lényed szánalmas, megbecstelenített maradékát, Raziel. Kain az, aki megalázott, s meggyilkolt téged — Kain. Az egyetlen ellenséged ezen a földön. S te, balga mód hagytad kereket oldani. Ne okozz újabb csalódást, szolga!

— Nem szolgálok többé senkit. Sem Kaint, sem téged!

— Erősebb lettél. Ám mi végre az erő, ha Kain kénye-kedve szerint használ téged, s fordítja ellened önnön elhatározásodat, Raziel?

— Sohasem tápláltam illúziókat Kain tisztességéről. Ahogy sohasem tettem ezt mással kapcsolatban sem. Minden oldalról manipulálni próbálnak — de én az igazságot akarom tudni. Csakis az igazságot.

— Az igazságot? Halld hát az igazságot, vámpírfajzat. A születés, a halál, és az újjászületés merő agóniája — ez a Rend Kereke. A ciklus, mely egyet jelent a létezéssel. A vámpírok e világ undorító parazitái. Járvány s vírus ez a nemzettség, mely nem engedelmeskedik a Rend Kerekének. Lelkük rothadó testükbe zárván kéjeleg szüntelen — de a Keréknek fordulnia KELL, Raziel. A halál kérlelhetetlen, s megtagadhatatlan. S így sorsod: elkerülhetetlen. Te vagy az én Lélekölőm, vámpírfajzat. A Lélekölő, ki önnön fájdalma nyomán megszabadítja a földet a rajta lakmározó élősködők hitehagyott, szentségtelen lelkétől s testétől. Maradj szilárd. Vess véget a vámpírok gyalázatos tetteinek, Raziel. Kain vére a te kezeden kell, hogy száradjon.

— Szavak, Ősisten. Szavak. Kain halált érdemel, amiért erre a létre kárhoztatott — de HA, és hogy MIKOR végzek vele, arról csakis nekem van jogom dönteni.

— Kain szenvtelenül ölt le téged, akár böllér a disznót, vámpírfajzat. Hasonló szenvtelenséggel tépte ki lelked testedből, majd miután ezer éven át szolgáltad őt — pillanatnyi szeszélye okán taszított a mélységek mélyére. Emlékezz fájdalmadra! Emlékezz dühödre, Raziel! S hagyd, hogy kezed vezéreljék!



A Kain-i Vérvonal



Bizony, nem tegnap, sőt nem is az azt megelőző napon ismerhettük meg a fentiekben már közvetett szereplésnek örvendő Kaint. Az eredetileg Playstatiönön, majd később PC-n is bemutatkozó, Blood Omen — Legacy of Kain című project frontembe... akarom mondani, frontvámpírjáról van szó. A közreműködésével készült játék sajátos módon egyszerre támaszkodott RPG, akció, valamint kaland elemekre. Még ma is hangulatosnak mondható, ám már keltezésekor is túlhaladott, felülnézeti grafikus megvalósítása révén az anyag sajna csak mérsékelt sikereket aratott — hiába is volt szó a valaha keltezett, egyik legkarakteresebb arculattal bíró játékról. Akkor még az Activison volt felelős a Kain mítosz publikálásáért, ám röviddel a megjelenést követően a kiadó bejelentette: a Blood Omen vártnál alacsonyabb szintű eladásai okán, egyszer s mindenkorra lezártnak tekintik Kain Örökségét. S beindult a lavina — noha a szélesebb tömegek valóban nem akarództak ráhangolódni a nemesből lett vámpír legendájára, a játék rajongóinak hónapokon át tartó méltatlankodása felkeltette az Eidos érdeklődését. Ha annyira szeretnék, hogy folytatódjon Kain legendája — hát folytassuk. S ha már folytatjuk, tegyük azt úgy, hogy az idegenkedőknek is megjöjjön a kedve Kain történetének megismeréséhez. A jogdíjak rendezése után, 99 utolsó negyedévében kerül sor a folytatás elkészítésére, Legacy of Kain — Soul Reaver címen. Prezentáció szintjén értendő rokoni szálakat aztán tényleg nem fedezhettünk fel a két mű között — Nosgoth birodalma 3D-s lett, az RPG, s jószerivel a kaland elemek is száműzettetek. Átszabott irányvonal ide-oda: a Soul Reaver még egy olyan kiélezett 3rd Person piacon is labdaközeli állapotban tudhatta magát, melyen már ott sorakoztak a Lara Croft nevével fémjelzett Tomb Raiderek, avagy a Soul Reaverrel óramű pontossággal egyidőben keltező Shadow Man. Köszönhette mindezt bizarr, gótikus dark fantasy világának, az ügyes szisztémának, valamint az eredeti sztori ötletes továbbszövésének is. Ideje lenne akkor megtudnunk, ki is ez a Raziel nevű pofa — lévén a Soul Reaver 2 során gyakorlatilag állandó jelleggel fogjuk szemlélni némileg csontos, némileg hullakék alfelét.



Alapok

Lévén szó 3rd Person darabról, Raziel ténykedéseit csak s kizárólag ezen nézet tükrében manipulálhatjuk. Meg kell mondjam, az alkotók által előre belőtt kamera magasságán, távolságán változtatni igazán jó lenne — de nem fogunk. Opcionális FPS nézetről, dinamikus zoomról szó nincsen, ami egy frissen keltezett 3rd Person műtől nem túl elegáns. Raziel Soul Reaverben ábrázolt alakja ezúttal némileg — ha lehet ilyet mondani esetében — kecsesebb, dinamikusabb. Mint látni fogjuk, bizonyos szituációkban túlzottan is az. Jó lesz már első nekifutásra is tenni egy-két próbakört a kezdő teremben — valószínűleg nem is véletlenül nyitnak az alkotók ezzel — mert a darab során legtöbb gondunk hősünk navigálásával adódik majd. Raziel igen rakoncátlan egy vámpírfajzat: kezdjük azzal, nem ismeretes előtte sem az oldalazás, sem a hátramenet fogalma. Alapkiszerelés szerint, ő törtet, ugrik, üt, céloz, kúszik, valamint lelket nyel. A hátramenet mellőzése mondjuk elég érdekes egy ötlet — mondhatnánk azt is, sz*r ötlet — erre majd akkor jövünk rá csak igazán, mikor egyik szikláról kéne átugrani egy másikra, ám nincs elég hely a nekifutásra. Úgyhogy fordulhatsz meg, battyoghatsz vissza, majd fordulhatsz ismét, s végre nekifuthatsz. A darab maga, koncepció s irányvonalak szintjén megszólalásig hasonlatos a Soul Reaver sajátosságaihoz. A tulajdonképpeni játékmenet így abszolút lineáris alapú, legtöbb esetben egyszerűbb fejtörőkkel s temérdek fighttal fűszerezett mászkából áll. Ez még nem hangzik túlzottan izgalmasnak, ámde: a Soul Reaver 2 áldásos módon mesteri történetszövéssel s atomszférával jelentkezik, így a szisztéma viszonylagos egyszerűsége mind tartalmiság, mind látvány tekintetében a korkövetelmények csúcsát hozza. Beszélünk most ugyebár sztoriról, grafikáról, zenéről. A Soul Reaver 2-ben nem ritkák, sőt a játékmenet szerves részét alkotják a kilenc-tízperces dialógusok — a bevezető is egy ilyen párbeszéd fordítása szeretne lenni — így aki sötét, gótikus, horror ízű mesére vágyik, garantáltan megtalálja a számítását. A nyomvonal komolyságára jellemző, hogy a játékmenüből meghívható Dark Chronicle ponton keresztül hozzáférhetünk az általunk már teljesített fejezetek novellisztikus összegzéséhez is. Nem is rossz ám: az



▲ *Jók a fogaid, Laci!*



Egy napon útonállók támadnak egy fiatal nemesre, ki hősies helytállása ellenére sem képes boldogulni az elsöprő túlerővel — végeznek vele. Az ifjú, egy általa ismeretlen varázstudó elhatározásából új létre ébred. Új létre, melynek tükrében válaszokat, vért s bosszút kíván. Bosszút gyilkosai felett, s válaszokat a varázslótól, miért tette őt élőhalottá. Új képességei birtokában az ifjú vámpír rövid idón belül végez gyilkosaival, ám a fejében szüntelenül zakatoló hang szerint, a zsiványok csupán eszközök voltak — s nem az okok. A válaszokat s az ifjú későbbi kalandjainak kimenetelét bárki megismerheti az immár trilógiává cseperedett Kain mondakör első epizódján keresztül.





[illegible] az Ősatya még a háború előtt ereszkedik le, magához szólítandó [illegible] lelket, kiket haduraivá tesz meg. Közöttük van az ifjú nemes, Raziel is, kit elsőként foszt meg életétől, s ajándékozza neki a vámpír [illegible] magasztosságát. Raziel ancesztora hű alattvalójaként szolgál a háborúban, míg egy napon nem várt kegyben részesítik az Istenek: újabb, [illegible] formát nyer — szárnyai nőnek. Az Ősatya ennek láttán rettenetes haragra gerjed, s megcsonkítja alattvalóját. Hosszas kínok után a Holtak Tavába vetik szárnyaszegett testét, melyet a maró sav évek múltán szinte a felismerhetetlenségig torzít. Az Ősisten egy napon úgy [illegible] esélyt ad Kain egykori szolgájának a bosszúra s a felemelkedésre — s Raziel századokon át lehúnyt szemei felizzanak. Húúúúúúúú...

[illegible] dialógusok természetesen [illegible] figyelnek, ám a feljegyzések [illegible] játék során el nem hangzó, [illegible] adalékokkal egészülnek ki. A [illegible] tehát kiemelt hangsúlyt fektet a történet kibontakoztatására, míg a [illegible] helyszíneket csőlátás-alapú [illegible] jellemzi. Ha úgy tetszik, [illegible] ténykedésünk nem áll másból, mint a Soul Reaver 2 mese[illegible] újabb s újabb oldalaihoz pró[illegible] hozzáférni a checkpointokként [illegible] save shrine-okon keresztül. [illegible] nem hülyék ám az alkotók: [illegible] tudják, hogy a pályák line[illegible]. Mint ahogy tudják azt is: [illegible] nélkül még rövidek is len[illegible] a történet állomásai közé eső szakaszok. Így menteni csak az imént említett save shrine-okon keresztül tudunk, míg a rémségek szüntelenül újratermelődnek. Köszöneti juttatás: egy már létező mentett állást felülírnod esélyed sincs, sőt a már szükségtelen, valamint aktuális save game file-okat is a létező legnagyobb titokban tartja a program. A darab főkönyvtárában nyomuk sincs, pedig még olyan spelleket is bedobtam, mint: show hidden files, meg minden (**Kedves GyZ figyelmét valószínűleg elkerülte, hogy a mentési fájlokat a program a Dokumentumok/Soul Reaver 2 mappába pakolja... VargaB.**).



Síkok Között

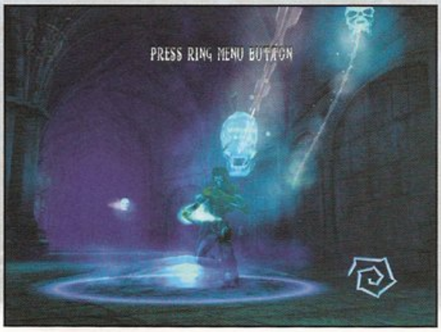
Raziel nem ezen világ szülötte. Ami azt illeti, nem is érzi magát különösebben jól az anyagi síkon — ha nem kárhoztatnák őt teendői a matéria látogatására, örömmel létezne a szellemi síkon, amolyan állandó jelleggel. Nézzük mindezt részletesebben: mint azt tudjuk, vámpírok és vámpírfajzatok nem állhatják a napfény közelségét — Razielnek, lévén egészen különleges vámpírfajzat, csupán folyamatos életerő-amortizációval kell szá-molni az anyagi síkon történő közlekedés során. Az apadás mértéke sejthetően szoros párhuzamot mutat a környezet kondícióival — így irányított napfény hatására hősünk igen hamar gyengélkedni kezd, míg egy kazamata mélyén azért el-el piknikezget, ha a szükség azt kívánná. Mi történik, ha meghalunk? Nem halunk meg. Raziel némi könnyed agónia után automatikusan a szellemi síkra menekül, feltápolandó energiaveszteségét. A képlet egyszerű: az anyagi síkon automatikusan csökken, míg a szellemi síkon növekszik hősünk potenciálja. Mindez nem jelenti, hogy a szellemi sík minden esetben biztos menedéket nyújt — előfordulhat, hogy adott helyszínen még nagyobb ellenállásba ütközünk ártó szellemlények képében, mint az anyagi síkon. Hogy mi történik, ha innen is, onnan is kiűzetünk? Hát az, kérem: már egy vámpírfajzatnak is gáz. A síkok közötti közlekedésre egyébiránt kivétel nélkül, minden helyszínen lehetőségünk van. Egyetlen megkötés: anyagi síkról szellemi síkra lépni bárhol, bármikor tudunk — ám a szellemi síkról törni elő az anyagi világba, csak az erre használatos baconokon át lehetséges. Ezeket kékesszínű, pulzáló energiakarikák



▲ *-... biztos vagy benne?!*
- hát...hát...

jelzik — eltévesztésük viszonylag nehéz. Fontos tudni, hogy a szellemi síkon anyagnak helye: nincs. Így az aktuálisan nálunk tartott eszközöket — kard, teszem fel — a szellemi síkra való belépésünket megelőzően Raziel kényszerűen hátrahagyja. Ám lévén a test, még Raziel anyagi teste is anyagból van, a szellemi síkon nem kötik őt érdemi fizikai korlátok. Azaz, lezárt rácsokon hatolni át példának okáért, nem jelenthet különösebb akadályt. Mint látni fogjuk, a két sík még „pofára" sem teljesen azonos, esetenként előfordul majd, hogy lépcsősor vezet felfelé a szellemi síkon ott, ahol az anyagi világban kérlelhetetlen fal állja utunkat. Ugyanígy: a szellemi sík ölén hiába is próbálnánk megmászni a falakat anyagtalan testünkkel, ám mindennek





◄ *- Én nem tenném, Zotya!*





▲ *...hey! I'm selling these fine leather jackets...*

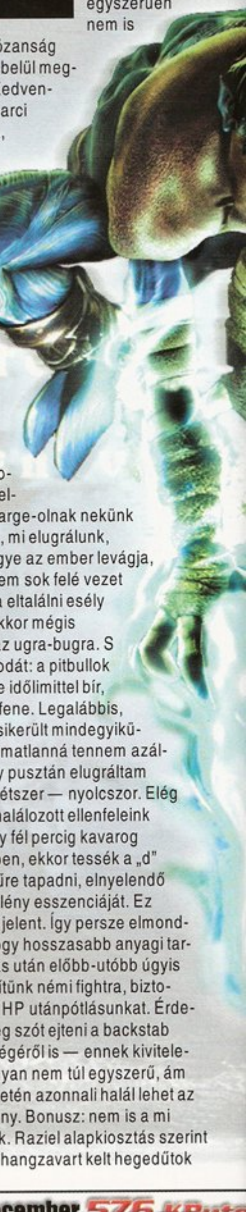


az anyagi síkon semmi akadálya. A metódus, mint látható: abszolút elegáns, sőt mi több: fantáziadús. S noha egy az egyben benne volt már a Soul Reaver első epizódjában is, attól még továbbra is izgalmas megoldás.

A Fight

Ebben az egyben egyetlen pillanatra sem fogunk hiányt szenvedni — lépten-nyomon jönnek ránk az opponensek. A kérdést így részletesen tárgyaljuk, lévén a játékmenet domináns módon épít az összecsapásokra. Túlzás nélkül állítható, hogy aki minden útjába tévedővel hajlandó birokra kelni, megsokszorozhatja a játékidőt. A magam részéről kezdetben még így nyomtam, lecsapkodtam mindent s mindenkit, majd mikor a tizen-akárhányadik hulla előállítását követőn is fel-fel bukkant valaki, végre kikristályosodott: jéééé, ezek újratermelődnek! Bár ezt, mintha már említettük vón'. Tény s való: a Soul Reaver 2-ben rengeteget, hangsúlyozzuk: rengeteget lehet fightolni, de nem feltétlenül kell. Tízből hétszer tiplit lehet venni, lévén a karakterek rendszerint egy adott terület felügyeletét végzik, á lá Grouch. A kérdés adott: miért is ne vállalna szerepet örömmel minden útjába akadó fightból a deli vámpírvadász. Nos, az összecsapások megvalósítása finoman szólva is körülményes. A karakterek — beleértve Raziel komát is — összesen úgy öt figurát ismernek, így ezekből szemezgetvén próbálják elővezetni az aktuális szitu tükrében legígéretesebbnek tűnő fogást. Mi táposabbak vagyunk, mert tudunk kombókat is csinálni — sajna azonban nincs szó Blade of Darkness, netán Oni féle komplexitásról: egy négyes sorozatnak már nagyon erősen illik örülni. A gondok még csak nem is ott kezdődnek, mit csinálnak egymás kárára az ellenfelek, hanem, hogy merre. Ilyet én még frankón nem láttam, időnként már csak szamovár-szerű vállvonogatásra tellett tőlem. Az egyik katona nyiszál bele a világba jobbról, a másik háttal Razielnek s társának el-el kaszálgatja a környező nádast, hősünk pedig parancsainkat követően, frankón véletlenszerű (!) irányba megindít egy ellentámadást. Ja, időnként aztán találkoznak, összecsendül két penge, avagy meglehetősen béna vérpatakok törnek fel megsebesített opponenseink testeiből. Ez az alapszitu. Van itt egy „autoface" üzemmód, mely már puszta léte okán is nevetség tárgya lehet — ha ezt fight közben folyamatosan nyomjuk, úgy Raziel igyekszik az általa legveszedelmesebbnek, legközelibbnek vélelmezett lényre fókuszálni. Egyetlen haszna van a dolognak — autoface közben az egér hirtelen elrántásával elvetődhetünk a támadások elől. Mert különben, Raziel itt is csak forog, mint a mérgezett egér: egyszer ez van ugye közelebb, aztán az — igazán izgalmassá pedig akkor válik a móka, ha becsatlakozik egy amaz is. Nem merném állítani, hogy hosszas gyakorlás után ne lehetne esélyünk az itt megalkotott fightmodellt abszolút tudatosan, mondhatni szakember módjára kezelni s hasznosítani, ám immár rengeteg Soul Reaver 2 fight után azt kell mondanom: jó rossz. Vannak lények, melyeket egyszerűen nem is lehet a józanság keretein belül megtalálni. Kedvenceim a harci pitbullok, melyek nyakára az élelmes gazdik bázikus méretű alabárdokat szereltek. Charge-olnak nekünk a dögök, mi elugrálunk, aztán ugye az ember levágja, ez így nem sok felé vezet — de ha eltalálni esély sincs, akkor mégis marad az ugra-bugra. S láss Csodát: a pitbullok életereje időlimittel bír, vagy mifene. Legalábbis, nekem sikerült mindegyiküket ártalmatlanná tennem azáltal, hogy pusztán elugráltam előlük hétszer — nyolcszor. Elég égő. Elhalálozott ellenfeleink lelke úgy fél percig kavarog az éterben, ekkor tessék a „d" billentyűre tapadni, elnyelendő a halott lény esszenciáját. Ez életerőt jelent. Így persze elmondható, hogy hosszasabb anyagi tartózkodás után előbb-utóbb ügyis sort kerítünk némi fightra, biztosítandó HP utánpótlásunkat. Érdemes még szót ejteni a backstab lehetőségéről is — ennek kivitelezése ugyan nem túl egyszerű, ám siker esetén azonnali halál lehet az eredmény. Bonusz: nem is a mi halálunk. Raziel alapkiosztás szerint jó nagy hangzavart kelt hegedűtok

Az eredeti Soul Reaver befejezését látván aligha lehetett kétséges, hogy a történet egy napon folytatást nyer. Az egymással viaskodó Kain és Raziel meglepően kiegyenlítettnek tűnő küzdelmének közepén az Ősatya egy Chronoplastba veti magát. Időleges portálok ezek, melyeket csupán a leghatalmasabb varázstudók képesek megnyitni, s melyek lehetővé teszik az idősíkok között közlekedést is. Raziel természetesen Kain után veti magát, s a chronoplaston át számára egyértelműen idegen időben, egyértelműen ismeretlen helyen lyukad ki. (Képletesen, persze.) Itt tűnik fel először Moebius alakja, legalábbis Blood Omen óta először — veteránoknak már ismerős lehet a rendre meglepő fordulatokkal szolgáló varázstudó a legelső epizódból. Andrew Bennet Soul Reaver 2 producer így jellemzi Moebius finomhagolt személyiségjegyeit: „Kiszámíthatatlan, egyúttal rendkívül karizmatikusnak szánt figura. Ősi mágikus tanok művelője, kinek hatalmában áll manipulálni az idősíkokat is. A játékos voltaképpen tőle értesül arról, miképpen is kényszerítte őt Kain a síkokkal való manipulálásra, hogy aztán Raziel — még az eredeti Soul Reaver során — tudattalanul is az Ősatya érdekeit szolgálja." S noha a történet már itt is Twin Peaksi jegyeket sugall, a későbbiek folyamán a szálak tucatnyi alternatív valóság mezején, tovább bonyolódnak. „Kezdetben... — folytatja Mr. Bennet — Raziel van olyan naív, s elhiszi: a történelem alapvetően törékeny, s kellő mágikus potenciál révén könnyen megváltoztatható. A történet sarkalatos pontjain azonban fokozatos jelleggel ébred rá, hogy egy kívánt valóság van készülőben — egy kívánt valóság, melyet látszólag nála erősebb, nála furfangosabb érdekek formálnak kedvükre. Csakhamar ráeszmél, ismeretei Nosgoth korai történelméről, sőt akár saját emlékeiről éppenúgy hamisak lehetnek, akár az egy bizonyos alternatív valóságot jellemző történelmi kondíciók. Raziel története Nosgoth története is — a játékos feladata így utat mutatni a kétségek között vergődő vámpírfajzatnak, kit mindvégig olyan erők manipulálnak, melyek jobban értik s ismerik nála Nosgoth históriáját, s az Idő természetét." Ezek után érdemes lehet végigjátszani a darabot, hm?





mentű tappancsával, ám ctr-lekombinálván az előre irányt, hallhatóságot mutat némileg visszavenni magából. No, ekkor hátulról megközelítjük az ellent, majd az x-billentyű folyamatos nyomvatartása mellett becélozzuk annak gerinc tájékát. X hatására ekkor Raziel pályára is állítja

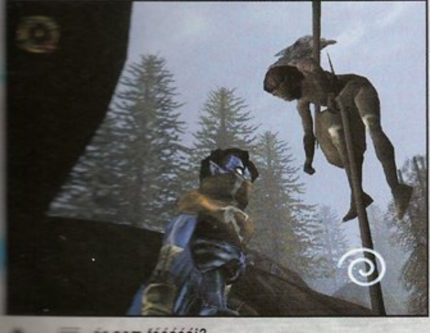




szexuális eszközt, aztán vagy leül az elem, de legalábbis jelentős HP veszteséggel néz a továbbiak elé. Az ellenfelek, avagy akár Raziel által elhullajtott fegyvereket szintén x-el vehetjük magunkhoz. A backstab metódus alapvetően másképp néz ki a szellemi síkon, lévén ott nincsen helye semmiféle anyagnak. Tűzlabda szerű képződ-ményeknek azonban annál inkább. Használatuk hasonló a kardozó-metódushoz, sőt: ha bírjuk energiával, kész tűzlabda sorozatot indíthatunk útnak. Minden egyes golyó idézéséért HP pontjainkkal fizetünk, valamint a dögök rendszerint hajlamosak kettéválni, ha kasztoláson kapnak minket.

Soul Reaver

Az első fejezet végén, még Moebius erődjében teszünk szert a rettenetes Lélekölőre, mely rövid úton be is épül Raziel lényiségébe — innentől fogva a „d" billentyű gyors nyomogatása révén ízlés szerint megidézhetjük, avagy eltaszajthatjuk magunktól az ereklyét. Ésszel ám: a Soul Reaver minden egyes suhintás révén — szabjuk akár a luftot is — egyre éhesebb s éhesebb lesz, — ennek mértékére az egészségünket övező mutató figyelmeztet — míg, ha nagyon eleresztjük őt, s nem talál marható húst, akkor szépen minket fog felzabálni, méghozzá rohamos ütemben. A Soul Reaver előnye: két suhintásánál többet nem igazán szoktak kibírni a haragját megízlelő lények. Hátránya: mint arra neve is utal, előszeretettel fogyaszt lelkeket — így Soul Reaverrel a kézben a szokásos, fightok utána lakmározásokról le is mondhatunk. Célszerű persze kiemelten brutális csoportosulásoknak tartogatni a Reaver haragját, majd átficcenni a szellemi síkra némi tápért. Picsulaszám-szekció: még a Blood Omenben, mikor Kain bőrében leltem rá a Soul Reaverre, s először suhintottam vele, hú de nagyjó volt — akik játszottak vele, soha nem feledhetik: minden egyes suhintását számtalan féle, velőtrázó sikoly kísérte. Most a Lélekölő egyrészt átfordult a Raziel alkarján cirkuláló elektromos kisülésekbe, s noha a hangeffekt teljesen rendben van — a sikoly sokkal jobbabb — khm — volt.



▲ ...és nem fááááj?
-Á, csak ha nevetek.



▲ Höhhhő...höhő...höhhhőhőhő



Maradhat

Nem szóltunk még érdemben a darab grafikájáról: a Soul Reaver 2 ezen területen közel hibátlanra vizsgázik, maximális textúrarészletesség s a szűrők bekapcsolása után csupán a Max Payne féle grafikus nívóhoz hasonlítható képi megvalósítás az eredmény. Tovább megyünk: amit a karakterek arcai művelnek, s ahogy tisztán leolvasható ajkaikról minden egyes elmondott szó, az egyértelmű State of the Art. Kitűnő szinkronhangok, valamint minden idők legbetegesebb főcímzenéje — nekem nagyon bejövős — garantálják, hogy audio tekintetében sem fogunk unatkozni. Úgyhogy ki ne hagyjátok, emberek! A darab, hasonlóan a Max Payne-hez, alibi megoldásokkal jelentkezik karakter árnyékok tekintetében, ám az összhatás még így is páratlanul erőteljes. 2001 végén jár neki a max. pontszám. Lineáris játékmenete végett ugyanakkor a szélesebb közönség számára csekély mértékű újrajátszási esehetőséggel bírhat a mű — ám az sem kizárt, hogy a benne megalkotott, valószínűtlen komor s sötét fantasy világ egyeseket valósággal magába szippant majd. Legjelentősebb mértékben a darab méltatlanul körülményes irányítása, valamint Raziel rakoncátlansága ronthat valamicskét egy egyébként kitűnő gótikus dark fantasy sztori alapvetően kitűnő színvonalán.

by GyZ

www.legacyofkain.com

Eidos / Crystal Dynamics
PIII 800 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	10
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	9

✓ - mesteri történetszövés
-kiemelten erőteljes grafika

✗ - lohasztó irányítás

90



Etherlords

oroszok. éter. fantasy.

Hazafelé bandukoltam a szerkesztőségből, zsebemben a Fishtank Interactive legújabb játékának lemezeivel. Eléggé besűrűsödött előző hetem miatt valami megnyugvást próbáltam keresni, ezért a Duna partját választottam a zsúfolt és izzadságszagú metrók helyett. A hó itt-ott foltokban virított, a nagy folyón visszatükröződtek szemembe a lenyugvó nap utolsó sugarai. Próbáltam nem észrevenni a többi embert, próbáltam figyelmen kívül hagyni az út szélére söpört megfagyott madarakat. Így telt a napom.

On air

Nival Interactive: furcsán ismerősen cseng a név — orosz fejlesztőcsapat munkája eme gyöngyszem. Bemutatnám tisztelettel: az Éter Urait! A Nival emberei elsőként a Rage of Mages című kétrészes real-time opuszuk révén szereztek ismertséget, majd később, felismerve határtalan lehetőségeiket, tovább mélyítették tudásukat holmi Evil Islands-nek elkeresztelt szerepjáték útján. Utóbbi nem kevés sikereket mert elérni, megjegyzném: nem véletlenül. Engem nagyon is megfogott mind grafikájával, mind pedig összetettségével, meg úgy az egész egyben jól nézett ki, kellemesen telt a vele eltöltött — igaz, csekély mennyiségű — időm. Aztán amikor meghallottam a hírt, miszerint készülget egy Etherlords nevű stratégiai stuff ugyanazon műhelyből; mondanom sem kell, alig bírtam ki a várakozást. Tehát senki ne értse félre a bevezetőt, igenis meghatódtam, hogy én tesztelhetem az anyagot, csak egyáltalán nem is számítottam váratlan megjelenésére. Na de lássuk azt a mackót, milyen tiszta a bundája, de még inkább: eléggé vehemens-e a természete?



Déja vu

Igen, amikor először megláttam a programot, szembeköszönt az érzés: valahol már találkoztam vele. Elgondolkodván a Heroes furakodott legelébb tudatomba, a nem is kicsi hasonlóság miatt. Aztán járkáltam egy keveset benne, majd észrevettem azt, ami a szemem böki ki: beleakadtam az ellenségbe. Döbbenet, csend, aztán újra ugyanaz a pillanat, csak más tárggyal. Egy kártyajáték köszönt vissza a képernyőmről, mégpedig a Magic: the Gathering, melyet volt szerencsém első dobozos játékomként köszönteni. Joggal vetődik fel a kérdés: mit keresnek itt színes-szagos, csillogó-villogó kártyalapok, amikből különböző leleményes cégek fertelmesen óriási hasznot remélnek; a gyakorlat szerint nem alaptalanul. Mindenre időben fény derül, azonban hirtelenjében szembeköszönt a harmadik „téged már láttalak valahol" feeling. Személyes kedvencem, a Final Fantasy harc közben mutatott képe az, amivel legjobban kifejezhetném a támadások, különböző idézések gyanánt mutatott vizuális parádét; más szóval igen-igen szépre sikeredett. Ha jól összeszámolom, ez három játék elegyét jelenti, amely jelen esetben egyáltalán nem fullad totális káoszba, sőt! Azt kell mondanom, hogy az egyes epizódok, a különböző képernyők nagyon is illenek egymáshoz, ezen munka eredménye egy teljes egész, nem pedig különálló, kapcsolat nélküli szeméthalom! Igazi élmény ezzel a játékkal foglalkozni.



Seregszemle

Kezdjünk neki az Etherlordsnak, első ténykedésünk mindjárt a megfelelő beállítások leellenőrzése legyen. A játék ugyanis megköveteli a nagy sebességű, és nem utolsósorban stabil alapokat, de előfordulhat, hogy egy extra-opciót bekapcsolva bizony nem boldogulunk. Miután ezzel megvolnánk, kezdjünk játszani. Több választási lehetőségünk van: szinte már természetesnek vehető opciók sorakoznak fel szemünk előtt. Nyomulhatunk egyedül — single-ben, vagy kampányt kezdve —, de adott a multiplayer lehetőség is, hálózati függőségünk kielégítésére, de akár párbajozhatunk is, előre meghatározott varázslatokkal, idézésekkel. Előbbiben komoly feladatunk van: elfoglalni, és lealázni az egész terepet; kampány esetén pedig meghatározott cselekedeteket kell végrehajtanunk. Ezen tevékenységek kimerülnek az ide menj, oda menj, ezt foglald el, amazt semmisítsd meg, és ehhez hasonló dolgokban, persze szép, alaposan kidolgozott körítéssel, háttértörténettel. Az egész játék középpontjában a hatalmas Fehér Nagyúr felkutatása húzódik, úgyhogy Oscar-díjas cselekményre ne számítsatok. Azonban azt hiszem, az Etherlordsnál nem is ez a lényeg, hanem a küzdés maga.

Úgyhogy belevágtam a singleplayer módba, méghozzá alaposan. Érdekes megvalósítású tutorial segítette utamat, mindig a legmegfelelőbb pillanatban — avagy, mikor történik valami érdekes és új dolog — felbukkanva, elmagyarázva az adott történés mibenlétét, az ajánlott cselekedeteket. Akit ez idegesít, természetesen kikapcsolhatja. Előttem kastélyom áll kevé-



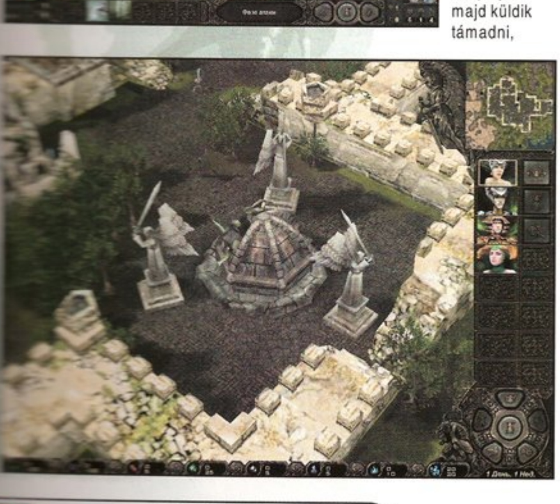


A legújabb, Peter Norton féle antivírus programcsomag vírus által infektált állományt vél felfedezni az Etherlords installálását követően. Az állítólagos vírus neve: W32.Nimda.Enc. Az általa fertőzött állományé pedigen: kernel.exe. Mint az a Symantec későbbi sajtóközleményéből kiderül, a pozitív diagnosztika egyértelműen hibás, az Etherlords nem tartalmaz vírust — Peter Norton csapata megköveti a fejlesztőket s a kiadót, egyúttal a www.symantec.com cím mielőbbi meglátogatására buzdítanak boldog-boldogtalant. Kiegészítés: javított vírus definíciókért.

[illegible] éggel és mélységgel, [illegible] marad ideje hősöket [illegible] számomra, akikkel kalandokkal teli útra kelhetek. Meghatározhatjuk hősünk mibenlétét, varázslatait, aztán egy impozáns harci kiáltással nekilendülhetünk a nagy kalandnak. Tudni kell, hogy létezik hét fő erőforrás, melyeket [illegible] felkutatnunk, uralmunk alá hajtanunk, minél nagyobbra terebélyesedő hatalmunkat ápolandó. Ezeket az erőforrásokat használjuk el varázsaink előállítására [illegible] fogalmaztam meg, de persze spelleket és szörnyeket lophatunk legyőzött ellenfeleinktől — már amelyiknek van —, találhatunk körutazásaink során is). Az erőforrások kitermelése azonban automatikusan történik, hála az Éter Urainak, nem kell különféle utakkal, meg teherhordó egységekkel küszködnünk, koncentrálhatunk a harcra, a taktikázásra.

Élményeim következnek, az első néhány harcom alapján. A grafikáról majd a későbbiekben is szólok, de egyszerűen csodálatos, amit a keleti fiúk összehoztak eme téren. Említettem volt, hogy ez egy körökre osztott stratégia? Most említem. Harcaink is így folynak majd; kiválasztjuk, mit lépünk, idézünk, varázsolunk, majd befejezzük saját körünket, az ellenfélé a terep. Sajátos módon folyik a küzdelem, varázslóink nem tudnak közvetlenül ártani egymásnak, a legtöbb spell erre nem alkalmas. Ezért különféle lényeket idéznek meg, azokat erősítik, istápolják, majd küldik támadni,





illetve hívják segítségül védekezni. A lények ugyanis már sebzik az ellenséges magitort, sőt, elégséges feltétel a szembenálló fél elpusztítása a csata megnyeréséhez; ellenfelünk által idézett szörnyecskék — kicsiny, harapós, tűzköpős virágoktól kezdve hatalmas és impresszív megjelenésű sárkányokig — kiirtása nem kötelező. Ám, mint ahogyan mi is, tud védekezni, segítséget kap megidézett lényeitől. Rendkívül sok kombinációs lehetőségünk van; az egyes varázslatok segíthetik lényeinket, feltornázhatják életerejüket, vagy támadó-értéküket, míg mások az ellenfél támadásait akadályozzák meg, annak lényeit pusztítják, gyengítik. És a szörnyecskék faunája a lehető legváltozatosabb, van itt szinte minden, ami a készítők fejéből kipattanhatott. Az egész érdekességét a Nival csapatának hihetetlen ötletessége és radikális újításokra való hajlama adja csak igazán meg; minden egyes kreatúrán érezhető, látszik az orosz agytekervények tevékenysége. A harc is igazán különleges, alapjaiban különbözik a többi körökre osztott stratégiától. Nem kell lépkedni, egészen más rend szerint alakul egy összecsapás, mert a két fél nem tudja egymást közvetlenül támadni, és ez kétségtelenül megadja a csaták alaphangulatát, és meghatározza az alkalmazandó stratégiai lépéseket. Az egészet úgy kell elképzelni, mint egy három dimenziós Magic-partit, szinte teljesen azonos lépések szerint alakul hősies csatánk; az egyetlen — nem apró — különbség a varázslatok eltérése, valamint az egész megvalósítás. Területünkön található mana-forrásokból nyerünk energiát, amely harcközben nagyjából és egészében állandó, egyenes arányban áll hódítási vehemenciánk eredményéül talált forrásokkal. És amikor végre kipróbáljuk tudásunkat, az felejthetetlen. Csodaszép dolgokat művelnek pártfogoltjaink, azt hiszem, ebben mindannyian megegyezhetünk. Ugyan nem mindenben éri — érheti — el a FF-k által megjelölt csúcsot, de nagyonis megközelíti, kétségtelen örömünkre.

Forrásokból hetet vonultat fel a játék, mégpedig a következőket: mandragóra-gyökér, fekete lótusz, vérrubin, mérgező smaragd, csillagzafír, füstgyémánt, megfagyott láng, és mana. Ezen forrásokból tudunk egyre újabb és magasabb szintű varázslatokat 'venni', melyek értelemszerűen nagyobb esélyt nyújtanak túlélésünk szempontjából. Új bűvigéket pedig speciális helyen, laboratóriumokban vehetünk. Miután ezzel megvagyunk, bele kell kevernünk paklinkba, amit kedvünk szerint rendezgethetünk, alakíthatunk, fejleszthetünk. Taktikai megfontolásainkat tehát bőven kiélhetjük, elég sok helyen. Harc közben ezek a lapok viszont véletlenszerűen húzódnak kezünk oltalmába, eszerint a szerencsének is jut szerep dicső, ám rögös utunk során. Ezért játék a játék, egyébként unalmas fejszámolás lenne, ugye.

Külcsín, te drága...!

Essék szó a játék grafikájáról is, elvégre ebben — is — igazán kiemelkedő a program! A térkép, melyen kalandozunk, kielégítő látványvilággal bír, szerintem már csak ez is elég lenne egy sikeres játékhoz. A tereptárgyak jól láthatóak, nagyok, mindent fel lehet ismerni már első (kirívó esetben máso-













dik) ránézésre. Hőseink pedig a lehető legegyedibb alakot veszik fel, leginkább egy pókra hasonlító szerkezeten (élőlényen?) lovagolva. Amikor pedig harcra kerül a sor... Az valami leírhatatlan, ám mégis megpróbálom. Egy meghatározott, éppen aktuális terepen zajlanak a hadi események; mely terep belőlem osztatlan elismerést váltott ki, ha szabad ilyen durván alkalmaznom anyanyelvünket. Lombok árnyékából, csörgedező patak partján, szépséges zuhatag előterében állunk, ketten, a küzdő felek. Operatőri szerepet akár mi magunk is vállalhatjuk, de nyugodtan rábízhatjuk a gépre is: nagy hatásfokkal dolgozik, minden fontos eseményt testközelből mutat, minden egyes lépésünket — akár játékos, akár ellenfél — figyeli, ráadásképp a madártávlati rálátás is tökéletesnek bizonyul minden esetben. Hőseink, illetve lényeink képe enyhén szögletes ugyan, de még mindig messze a nagyátlag felett mozog, igazi élményt nyújtanak a szárnyas angyalkák, vagy a természet gyermekei, egyszerűbben szólva: minden karakter jól látható, szép kidolgozású, a stílus is nagyon ütős. Nagyszerűen kivitelezett a játék ezen része, minden elismerésem a Nivalé. És ha már a stílusnál tartunk, tipikus az orosz csapat azon húzása, hogy nem pusztán a fantasy-klisék átlagszereplőit mutatja, jóval több annál, megfűszerezve egy kis hi-tech ruha-, avagy test-darabbal. Cyber-fantasy, mondhatnám, ez a kedvenc műfajom. Azt hiszem, ez a grafika minden téren unikumnak számít, csak drukkolhatunk, hogy minél több hasonlóan igényes játék kerüljön a boltok polcaira!



Kezelés, ikonográfia

Vándorlásunk hőseinkkel itt is körökre osztva történnek, mely körökben végezhetjük el cselekedeteinket. Léphetünk hőseinkkel, felfedezhetünk, gyarapodhatunk, új varázslatokat vehetünk, rendezgethetjük lényeinket, ahogy azt már megszokhattuk. Jobboldalt található a fő vezérlőegységet, fent térképpel, középütt listával, alul ikonokkal. Legfontosabb ugye a 'kör vége' ikon, központi jelleggel pont a kör középpontjában található, körülötte legyeskednek a többiek: hősöket, várakat listázó ikon, diplomácia ikon — ezt nem túlságosan gyakran használtam: lehet térképcserét felajánlani, meg hasonlók; egyszerűen nem láttam értelmét eddig —, a főmenüt előhozó ikon, és a globális varázslatok, melyekkel különféle gusztusos dolgot készíthetünk — példának okáért akár hősöket is... Végül, a képernyő alján a jelenleg aktív, birtokunkon lévő források produktív tevékenységének eredményeit tekinthetjük meg. Nagyon jó és ötletes dolognak tartom a jobbgomb használatát; segítségével hasznos információkat tudhatunk meg az egyes épületekről, hősökről, varázslatokról — egyszóval mindenről —, én is alkalmaztam eleinte, nagy serényen.

Jelesre vizsgázott

Kétségtelen tényként kezelendő, hogy a kelet-európai szoftverfejlesztés terén egyre több és nagyobb tehetség tűnik fel, s ezek bizonyítottan képesek megállni a helyüket a nagyobb múltú, ám mostanság eléggé gyér, ötlethiány felhozatallal rendelkező nyugati cégek között. Reméljük, hatással tudnak — tudunk! — lenni az egész játékiparra, mert bizony elkél ott a vérfrissítés. A Nival Interactive az egyik fényes bizonyítéka fenti állításaimnak; az Etherlords képviseletében is kitűnő termékkel hozakodtak elő. Eme egyedi hangulat, reméljük nem utoljára látogatott el hozzánk, egészen bizonyos, hogy láthatunk még tőlük szép sikereket. Zenékről, hangokról nem szóltam még, de semmi kiemelkedőt nem találtam, mindazonáltal ebben a tekintetben is hozza a hasonszőrű játékok minőségét. Nos, mindezek után, azt gondolom, el is várjuk! Az Etherlords több, mint egyszerű stratégia, több, mint jó játék. Ez az a stuff, amit minden játék-megszállottnak ki kell próbálnia, még akkor is, ha egyébként nem az esete a körökre osztott stratégiák világa.

Epilóg

Sétálok az utcán; a hó utolsó nyomai is lassan nyirkos tócsává alakulnak immár. És látok mindent, minden szembejövő embert és állatot, és érzem a zsigereimben, igen érzem, hogy milyen mágiát, milyen szörnyeket fogok ellenük alkalmazni, amikor megtámadnak. És azt is érzem, hogy ideig-óráig talán túlélem, később egyre több és több megpróbáltatás ér, majd egyszer, a távoli jövőben... De küzdök. Harcolok, amíg tudok, és amíg kell. Felkutatom a Fehér Nagyúr rejtekhelyét, meghódítom és megmentem a világot! Hős vagyok. Talán hős.

dracoo, a véreskezű

www.etherlords.com

Fishtank Interactive/ Nival Interactive
PIII 550 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	10
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	7

✓ -tökéletes elegy -szemet gyönyörködtető grafika

✗ -nem akadékoskodnak

92

KARÁCSONYI NYEREMÉNYESŐ!

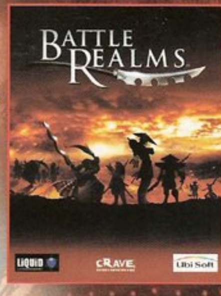
Ha szeretnél nyerni egy

Battle Realms PC-CDROM-ot vagy tetoválást és evőpálcikát

nincs más feladatod, mint válaszolni az alábbi kérdésre:

Hány klán található a játékban, és melyek ezek?

A helyes megfejtést nyílt levelezőlapon küldd el a szerkesztőség címére 2002. január



Ha szeretnél egy

Harry Potter noteszt és tollat

nyerni, nincs más feladatod, mint válaszolni az alábbi kérdésre:

Hány kötete jelent meg eddig Harry Potter kalandjainak?

A helyes megfejtést nyílt levelezőlapon küldd el a szerkesztőség címére 2002. január 04-ig!



Ha válaszolsz e havi kedvencünkkel kapcsolatos kérdésünkre,
az alábbi ajándékok egyikét nyerheted meg:

1 db Soul Reaver 2 PC-CD ROM
10 db Soul Reaver 2 poszter
3 db Soul Reaver 1 PC-CD ROM

„Mi az a Soul Reaver?”

A helyes megfejtést nyílt levelezőlapon küldd el a szerkesztőség címére 2002. január 04-ig!



A nyereményekért köszönet az AUTOMEX MULTIMEDIA KFT.-nek (www.automex.hu) és a COMGAME 576 KFT.-nek (www.evm.hu)

A Fishtank Interactive jóvoltából ezúttal igazi Aquanox relikviákkal gyarapíthatod gyűjteményedet!
Válaszolj az alábbi kérdésre, hogy megnyerhesd a felsorolt ajándékok egyikét!



egy db Aquanox PC-CD ROM
három db Aquanox fürdőlepedő
hat db Aquanox póló
három darab Aquanox karóra
négy darab Aquanox vizipisztoly



„Milyen nemzetiségű a program fejlesztője?”

A helyes megfejtést nyílt levelezőlapon küldd el a szerkesztőség címére 2002. január 04-ig!

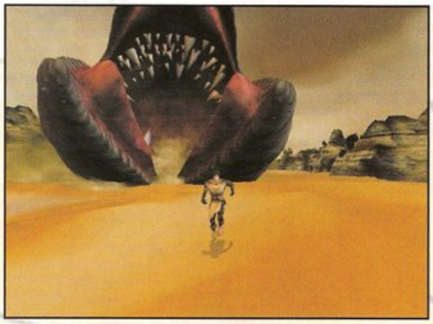
a nyereményekért köszönet a Fishtank Interactve-nek (www.fishtankgames.de)



Frank Herbert's DUNE

Muad-dib lenyomja Action Mant!

A Dűne eposzhoz hozzányúlni nehéz dolog. Magának az írónak, Frank Herbertnek sem sikerült mindig teljesítenie a saját maga által felállított mércéket. Gondolok itt a Dűne Messiása kötet egészére, vagy az egyes folytatások bizonyos szakaszaira. Összességében mégis elmondható, hogy a regényekből megismert Dűne univerzum a sci-fi műfaj határait feszegeti, túlmutat önmagán. A filozófia, a társadalomtudományok, és a vallás riasztóan komoly, elgondolkodtató magasságaiba kalauzolja az olvasót, nem mellékesen pedig felejthetetlenül szórakoztató történetekkel is megörvendezteti.



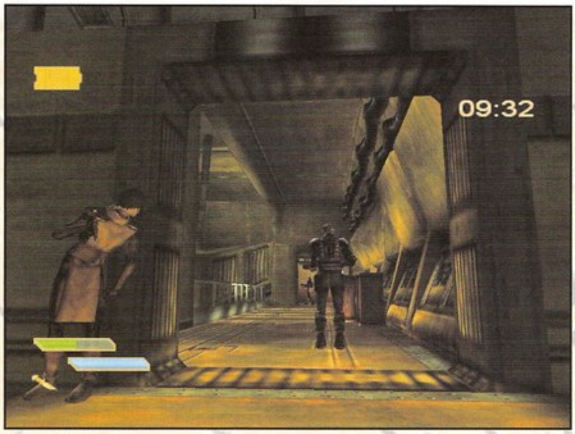
▲ A fél fogadra sem vagyok elég

Különösen nehéz a művekből sugárzó komplexitást átemelni a film, vagy esetünkben a számítógépes játékok nyelvére, anélkül, hogy az elveszítené minden mástól különböző hangulatát. Az első filmes próbálkozással David Lynch rukkolt elő még a nyolcvanas évek elején, a legutóbbi pedig tavaly készült el, ami egy háromrészes, egyenként másfél órás tévéfilm-adaptációvá sikeredett. Az előbbi még próbálkozott a fentebb említett mögöttes tartalmak érzékeltetésével, nagyrészt sikertelenül. Ami mégis emlékezetessé tette a mozit, az a szereplőgárda, a díszletek, a kosztümök, és a kiváló soundtrack (most is az szól, mialatt ezt körmölöm). A tévészéria már meg sem próbálkozott a Dűne regények szellemiségét adoptálni, a rajongók számára kegyeletsértés, az átlag néző számára egyszerűen csak bárgyú sci-fi lett, mi vállvetve küzd a kereskedelmi tévécsatornák hasonló stílusú, és minőségű alkotásaival a délután három órási műsorra kerülésssel.

A játékok terén vitathatatlanul jobban állunk: az első Dűne gamék kategóriateremtőként élnek emlékezetünkben, hiszen a Dune, mint kalandjáték, a Dune 2 pedig mint úttörő RTS töltődött az akkori gépek memóriáiba. Az RTS remake-je (Dune 2000) kétezerben készült el — sajnos akkora fiaskónak bizonyult, hogy az óta is csak így emlegetik: tudod, olyan színvonalú, mint a mostanában megjelenő Lucasarts játékok☺ A Westwoodnak sikerült viszonylag gyorsan kiköszörülnie a tekintélyén esett csorbát az Emperor: Battle for Dune-nel — ez a játék mind grafikailag, mind játszhatóság tekintetében emlékezetes marad. Az már megint más kérdés, hogy mennyire elszakadt az eredeti történettől. De az is, hogy én mennyire szakadtam el cikkünk témájától, a legújabb Dűne játéktól; azért, hogy megdobogtassa a rajongók szívét, magával a mester nevével fut, kifejezvén ragaszkodását az eredeti műhöz.

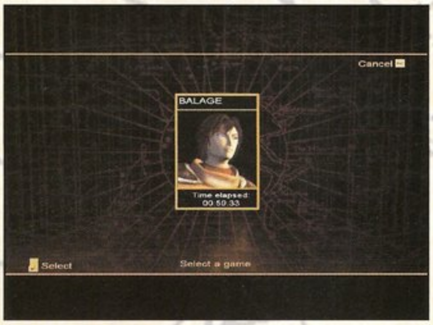
Lenyomja mééég Póóókembert is!

Ahhoz képest, hogy az előzetes hírek szerint ez a game az első, a kalandjáték újrafeldolgozásának indult, igencsak profilt váltott a végére. Én kőkemény akciójátéknak nevezném, kalandelemekkel megfűszerezve, de kezdjük az elején.



▲ Kukucs...

A játék fejlesztését az újonnan (de gyakorlott szakemberekből) alakult Widescreen Games vállalta el. A csapat oszlopos tagja, Olivier Masclef a felelős, aki a két évvel ezelőtti Outcasttal nem kevés érdemet szerzett, a designért pedig egy olyan megszállott rajongó felel (Dominique Peyronnet), aki már legalább hétszer olvasta a regényciklust, és ha álmából keltik is fel, képes könnyedén citálni az emlékezetes „féleleműző litániát"☺ A kész művet látván kiderült, hogy nem csak olvasni, de látványt tervezni is tud, de még hogy!



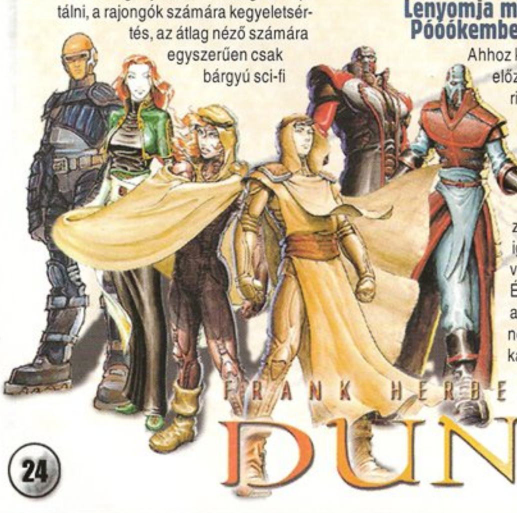
▲ Jé, ez tényleg én vagyok

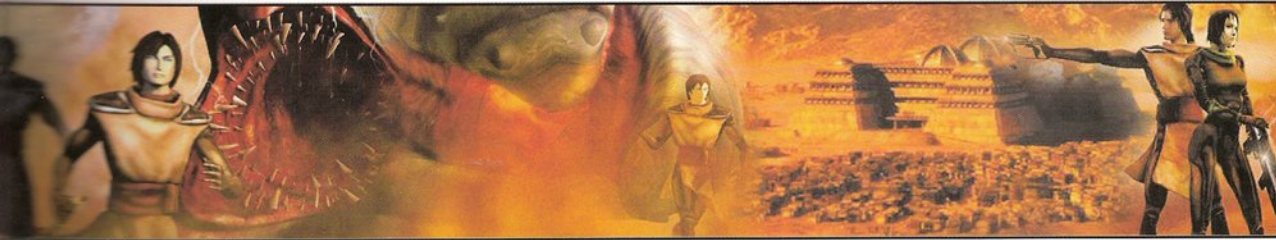
A játékot egy időben fejlesztették PC és konzol, pontosabban Playstation 2 platformra. Lelki szemeimmel már látom is, ahogy sok olvasónak lefelé görbül a szája, de aggodalomra semmi ok. A játékmenetre természetesen lehet nyerő tippeket tenni, igen, akció orientált, a kezelés pedig némileg PC idegen, elő is fordul némi ujjtorna, mégis viszonylag lényeges elem maradt az egér. Összességében tehát nem okoz gondot az irányítás. De mégis mire hasonlít a játék? Ha példákkal hozakodunk elő, nekem elsőként két név ugrik be: Metal Gear Solid, és Oni. Tehát egy teljesen 3D-s, külsőnézetes játék a Frank Herbert's Dune, ami nem csak másolja a példaként említetteket, de simán megállja a helyét mellettük.

Homokbuckán buckázván

A telepítés unalmas másodperceit kihasználva érdeklődve olvastam, hogy nem esik messze az alma a fájától. Jaj, nem ezt írták ki nekem a képernyőre, hanem hogy minden jog a három részes tévésorozatot produkáló stúdióé, még a játék neve is. Legyen. Mi izguljunk rá inkább az intróra, ami meghökkentően bugosra sikeredett. Szépnek szép, nem számítva a rajzokat, de a hangok ide-oda csúszkálnak. Éppen itt követték el olyan kolosszális hibákat, hogy félbe maradt egy mondat az aktuális animáció végeztével, vagy éppen egybecsúszott két szöveg, felrúgva ezzel érthetőség alapvető kritériumait. Szerencsére ilyen hibákat a későbbiekben nem tapasztaltam.

Az animok és képek stílusát elnézegetve érthetővé vált számomra az installálás során észrevételezett jogi helyzet, ugyanis a játék képi világa a sorozatból táplálkozik. Nekem személy szerint a Lynch-film vizualitása maradt meg, szinte ősképekként ivód-





tak belém az ott látható arcok, Paul mindig is Kyle MacLachlan marad, Chani Sean Young és Feyd-Rautha nem lehet senki más, mint Sting. A sorozatba sikerült kifejezéstelen arcú szereplőket összeválogatni, hála égnek mégsem rájuk hasonlítanak a játékban előforduló karakterek: legtöbbjük enyhén „manganoid" beütést kapott, ami első ránézésre furcsán hat ebben a környezeten, de meg lehet szokni.

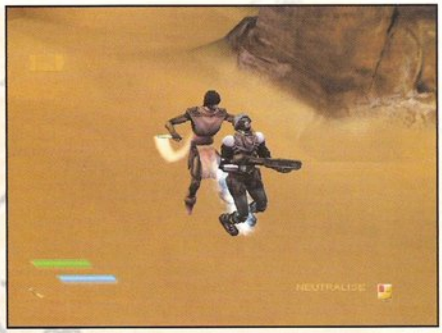
A puritán egyszerűségű (de nem csúnya), és könnyen kezelhető főmenüben azonnal görögjünk a beállításokhoz, és kapcsoljuk be a kamerakövetést, ha látni akarjuk, merre megyünk. Szintén itt lehet beállítani a feliratozást, ami nem feltétlenül szükséges, mert kiruccanásaink során minden részküldetésről aprólékos eligazítást kapunk, amit bármikor elolvashatunk. Ha mégis „on"-ra állítjuk ezt az opciót, akkor tesztelhetjük nyelvtudásunkat, ugyanis számos (de nem lényeges) esetben mást mondanak, mint amit olvashatunk a képernyőn...

A következő állomás a főmenüben az Atreides-ház gyakorlóterme legyen. Kevesebb, mint három perc, amíg végigszaladunk a kiképzésen, könnyen és látványosan elsajátíthatjuk az irányítás fortélyait, megismerkedhetünk Paul trükkjeivel, miket számos esetben fogunk használni a későbbiekben. Például a jól kitalált falhoz lapulásról beszélek. Ez egy lopakodó „üzemmód", amit többféle módon használhatunk: akár fedezékként használva a falat kifordulhatunk a folyosókra (de végig odatapadva maradunk), és az egér, meg az automatikus célzás segítségével rövid sorozatokat adhatunk le az ott tenyésző ellenekre. Akciónkat bármikor félbeszakítva újra védett pozícióba fordulhatunk, de akár át is buckázhatunk észrevétlenül két oszlop között. Mindezt azért részletezem, mert a játékban egy rossz szó sem érheti a mozgásokat, a karakterek animációja csillagos ötös. Kétség kívül a játék leglátványosabb akciói a kriszkéssel véghezvitt „semlegesítések", a meglepett ellenfelek kivégzése. Ha sikerül a közelükbe jutnunk, elég egy egérkattintás: az ellenfél és Paul helyzetétől függően a legkülönbözőbb hatástalanítások zajlanak le (pl.: kés a torokba, vagy hasba rúgás és penge a tarkóba), hogy azt a Bázis című kiképzőműsor őrmesteri, vagy a másodosztályú akciófilmek sztárjai is irigykedve bámulnák.



Lehet, hogy nem tökéletes a rejtekhelyem

A tárgyak használata legtöbbször automatikus, sőt a fontosabb helyeken még be is villannak a képernyő szélén a használandó gombok ikonjai. Az ESC billentyű hatására a teljesen egyértelmű invertoryba lépetünk, á la Tomb Raider.



Fájt? Fight!

Csak nagyvonalakban követi a regényt. Egészen pontosan ott kezdünk, ahol az első kötet véget ér☺ Lady Jessicával a sivatagban a lezuhant ornitopter mellett, keresvén az ismeretlen fremeneket... menekülvén roncs eltüntetésére érkező féreg elől. Mint egy pörgős akció mozi, úgy indul a játék, durr bele a közepébe, a menekülők, és a dühöngő féreg jelenete hatásvadász, de lenyűgöző! Ha sikerült bemenekülnünk a sziecsbe, hipp-hopp eltelik három év, befogadtak. Húgunk, Aila már ezernyi boszorka emlékével felruházva ejt minket zavarba, Stilgar és a többiek gerillaháborújuk terveit szövögetik. Itt az idő, hogy mi is beszálljunk a mókába. Egyre másra kapjuk a küldetéseket, melyek elején be kell járnunk a menedéket begyűjteni az aktuális fegyverarzenált, és egyéb kiegészítőket, meg kibeszélni az aktuális pletykákat. Majd indulás a sivatagba, szabotálni egy Harvester munkáját, ellopni a Harkonnen-erődből titkos fájlokat, de lesz itten féreglovaglás, ornitopteres üldözés, miegymás, mindez magas, nagyon magas, és igényes színvonalon kivitelezve.

A mentés-töltés opciókat ne keressük, mindez automatikus, és csak a befejezett részfeladatok után történik, úgyhogy óvatosan és megfontoltan játszunk, lesz itt sok újrakezdés, mire igazán belejövünk, de még egyszer mondom: szerintem érdemes!

Muad-dib! Muad-dib! Muad-dib!

A játék gépigénye nem a legalacsonyabb, de egy közepes gépen már nagyon szépen, akár nagyfelbontásban is gyönyörködhetünk a látványban. Néhanapján beugrik egy-egy átlátszó textúra, vagy simán elnyeli a fejünket az ajtófélfa, de az vesse az első követ a programozókra, aki nem látott még ilyet.

A játék zenéje is hangulatos, lehet, hogy a sorozatból van, lehet hogy újrakomponált, de változatos, és kellemesen illik a pályákhoz.

Be kell vallanom, hogy a jelenlegi óriási játékáradat engem is maga alá tepert, ebből kifolyólag még nem ástam bele magamat a játékba (azért jó pár küldetést végigverekedtem), így ha minden igaz, még csak most jön a java, de így is olyan sok pozitívummal találkoztam, hogy szívből ajánlom mindenkinek. Számos nagy név, régen várt alkotás berobban a boltokba az év végéig, lesz miből válogatni, de ha valakinek Frank Herbert Dűnéjét hozza a Jézuska, mosolyoghat, mert jól fog szórakozni.

Balage



Ezzel repülni is fogunk

dune.cryogame.com

Cryo Interactive / Widescreen Games
PII 300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	9

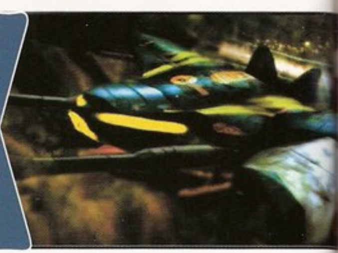
✓ - egyszerűen szép
- látványos verekedések
- pergő játékmenet

✗ - nem lehet elnyomni az animokat
- apróbb textúra- és hangproblémák

90



AQUANOX

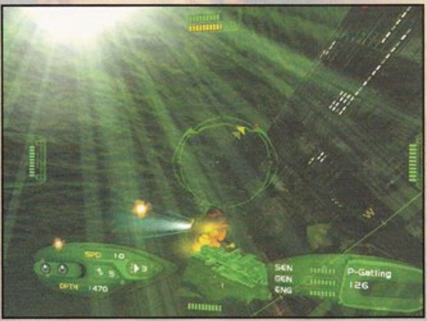


Az Archimedian Dynasty birodalmának Homo Aquaticusai megint akcióban

Az Aquanox világát fűtő alapötlet 1993-ban fogant még egy Helmut Halfmann nevű úr elméjében, aki csatlakozván az akkor már játékfejlesztéssel foglalkozó Massive Developmenthez, bele is kezdett — volna — tervei megvalósításába. Herr Halfmann csatlakozásának idején a Massive Development ugyanis már gőzerővel dolgozott a 96-ban piacra dobott, s megjelenése után nem sokkal óriási sikert arató Archimedian Dinasty nevű játékon. A project megjelenését követően így a Massive közelebbről is áttanulmányozta Halfmann ötleteit, s megállapította: tuti siker lehet az anyagból. Vélekedésükre a legrangosabb konferenciákon sem cáfoltak rá, elég csupán az Aquanox E3-as szereplésére emlékeznünk. Most így teszünk: bemutatott tesztverziója révén az Aquanox 6000 fejlesztés közül kerül be a „10 legígéretesebb s legjobban várt project" közé, míg a német, sőt mondhatjuk: a világsajtó is kiemelt figyelmet szentel az akkor még készülő műnek, mint a jelenkori játékfejlesztés egy lehetséges mérföldkövének. Úgyhogy legalább megnézni javallott az anyagot, hátha...

Még anno a nagy időkben, valamikor 1996 tájékán. Kicsi hazánkban éppen kezd teret hódítani a PC, felvéve a versenyt a Sony PSX-ével. Akik benne voltak a számítógépezésben, és nem csak nézték, de játszották is a programokat, biztosan emlékeznek a sajátos hangulatú Archimedian Dynasty című játékra. Egy akkoriban vadonatúj, még teljesen ismeretlen cég neve fémjelezte a projectet. A kicsi német fejlesztőgárda (Massive Development) követte el az akkor talán legeredetibb program létrehozását. Arra sajnos nem emlékszem, ki is tesztelte, és az újságokban pontosan milyen minősítést is kapott. Az amerikai PC Gamer viszont saját visszaemlékezésében megemlítve igen sokat dicsérte a progit. Nem sokan voltak, akik akkor fel merték volna venni a versenyt a Chris Roberts féle Wing Commanderrel. Mégpedig úgy, hogy egy klónt készítenek az akkor a legjobbnak tartott játékról. Bizony, az AD egy Wing Commander féle program volt. A történelmi előzmények tekintetében körülbelül az AD folytatásának tekinthetjük az Aquanoxot.

Még kimondani sem egyszerű, de a távoli 27.-ik századba repít minket a program. Az emberiség igencsak rossz bőrben van, túl a harmadik világháborún. Minden elpusztult, a felszín teljesen elnéptelenedett, és évezredekre megfertőződött sugárzással, gyilkos kórokkal. Eleinte még léteztek túlélők, akik elállatiasodott nomád hordákba tömörülve járták a bolygót, viszont néhány évtized alatt ők is kipusztultak. A maradék túlélő esélytelennek látta a földfelszínen az életet, nem maradt tehát más, mint a mélység. Néhány évtizednyi idő alatt, a felszabadult hatalmas mennyiségű munkaerő és nyersanyag segítségével megszületett a Homo Sapiens megmaradt túlélőinek új birodalma, az AQUA. Irgalmatlan méretű tengeri városok születtek a semmiből, melyeket jó profitért a nagyobb társaságok speciális tengeralattjárói kötöttek össze. A rivális cégek a levegő és az élelem pótlására szolgáló proteinek és szénhidrátok gyártásába kezdtek. Eleinte minden tökéletesnek hatott, hiszen a városokat körülvevő titánium burkolatok alatt virágzott az élet. Aztán beütött az, amire senki sem számított. A föld felszínén az atomháború maradékai kezdtek szívós munkába. Óriási „mutáns" tornádók keletkeztek, melyek az óceánok mélyére is lehatoltak, és ott hatalmas örvényeket idéztek elő. Az örvények megrepesztették a védőburkolatot, és milliónyi ember pusztult el a szökőárak következtében. Eközben egy maroknyi szektás, akik a tengerek mélyén hajózgatva keresték a megváltást, elkezdtek legendákat mesélni az északi sark jégsapkái felett csillogó fényről. Vallást alapítottak, akik célja a felszínre való visszatérés lett, hogy kiderítsék a fény forrását. Mindez idő alatt az emberiség nagyobb részének tudósai sem ülnek a babérjain. Fáradtságos munkával és hosszú génsebészeti eljárással, kifejlesztették az új emberi fajt, aki képes a víz alatt élni, elviselni a túlnyomást, kibírni a hosszú sötétséget és hideget. Az új faj, a Homo Aquarius nevet kapta. Az életet még jobban kezdték megnehezíteni a külső hőzöngők — kalózok, csempészek, fejvadászok, bér és fejvadászok jelentek meg. Az AD főhőse, ezen a ponton lép színre. A transzhumán kísérletek negyedik generációs tagja, Emerald „Dead Eye" Flint speciális, félig ember, félig delfin génszerkezettel rendelkezik, mely nem csak testét, hanem gondolkodását is nagymértékben megváltoztatta. Hihetetlenül intelligens és hidegvérű, a gyors és kíméletlen döntések embere, amit emberfeletti létfenntartási ösztöne okoz. Megérkezünk tehát az Aquanox történetéhez, ami közvetlenül a z AD



▲ *Nem egy BORG hajó az ott??*

vége után kezdődik. 2066-ot írunk, ahol az emberiség az újabb apokalipszis felé vezető úton zötykölődik. A folyamat lassú, de már nagyon közel az idő, ahonnan lehetetlen lesz a visszalépés. Alig öt év telt el a gyilkos BIONTOK-kal történt összecsapás óta. Ez az esemény robbantotta ki a válságot, ami miatt még most sem lehet béke. A víz alatti birodalom fővárosában (Neopolis) a saját kormány, és egy újfasiszta szervezet erői vívnak háborúkat. Eközben a szövetség megpróbálja visszaszorítani az idő közben egyesült orosz és japán „újcsászárság" hatalmi törekvéseit. A Csendes Óceán déli részét tiltott zónának és halálos övezetnek nyilvánították, az ott garázdálkodó anarchisták és TORNADO ZONE terroristái miatt. A hatalmas monopóliumok, mint a legnagyobb oxigénszállítók és gyártók, ugyancsak háború szélén ingadoznak fekete üzleteik miatt. Mindennek tetejére pedig még megjelennek a magukat a káosz és zűrzavar isteneinek tituláló kalózok, a CRAWLER-ek. Az egészre már csak porcukorként hull egy elcsépelt katonai kísérlet, aminek következtében a fellépő tenger alatt földrengés felszakítja a talajt. Ez még nem is volna olyan nagy gond, hiszen a helyrepofozott védőburkolat kibírja a nyomást. Azonban a föld alól sosem látott, milliárd évek óta lent szunnyadó lények törnek fel, akik egyetlen szándéka a nyugalmukat megzavaró emberi faj teljes kipusztítása. De mégis, a helyzet nem reménytelen. Pontosan az ilyen eseményekre kísérletezték ki az olyan embereket, mind „Dead Eye" Flint ☺.

Egy jó katonát nem kell fizetni

A játékmódok tekintetében volt egyfajta „árkád" érzés bennem. Először, még a bemutatók idején, azt hittem egy egyszerű akciójátékkal lesz dolgunk. Aztán kiderült, hogy mindez mégsem igaz. Az Aquanox is áldozatául esett a ma divatos Quake-es hangulatnak. Mindez a hihetetlenül kidolgozott grafikai motornak köszönhető. A Q3 esetében is megtalálható az FPS mérésére szolgáló parancssor, ugyanúgy mint az Aquanox esetében. Nem titok, hogy a programot



direkt a GeForce III-as kártyákra optimizálták (erről később bővebben). Ha már a játékmódoknál tartunk, ismerkedjünk meg azokkal.

Érdekes, de a történet végigjátszása még csak véletlenül sem az első helyre került. Inkább, három darab „szemtől-szemben" opcióból választhatunk. Mindegyikük eltérő nehézségű. Van egyszer egy FIGHT CLUB, ahol egymás után több ellenfél



▲ *I see my angel*



támad ránk. Ezek egyre erősödnek, közben pedig nem kapunk energia utánpótlést. Éppen ezért ajánlatos a nem pótolható fegyvereket (torpedók) a nagyobb és keményebb halakra eltartogatni. A cél természetesen az összes rosszfiú kipurcantása. Egy biztos, állatira nehéz. A következő VERSUS módban, véletlenszerűen kisorsolt ellenfelekkel küzdhetünk meg. Fegyvereket és hajótípust szabadon választhatunk, ezért elkél a szerencse. Mi van, ha



egy gyengébb géppel állunk ki a legkeményebb BIONT bombázó ellen. Végül az utolsó részben, a totális apokalipszis várja a megszállott vadászokat. Egyedül egy hadsereg ellen, így is megfogalmazhatnánk az ASYLUM lényegét. Fegyvereink és energiarendszereink valamivel nagyobb töltöttséget kapnak, de az ellenfeleink száma elég elszomorító. Mindegyik mód tökéletesen alkalmas a gyakorlásra, és a program kitapasztalására.

Különösen igaz a STORY módra, hogy a legsemmitmondóbb kinézetű aprócska hajók bizonyulnak a legveszélyesebbeknek. Körültekintően válasszuk ki a nehézségi fokozatot, és kezdjük el féldelfin emberünk kalandját. Hatalmas területet járhatunk be a programban. Ne felejtsük el, hogy egy új emberi birodalom lesz a játszóterünk, ahol mindenféle küldetéssel összefutunk majd. Képregényszerűen folyik a küldetések keresése, illetve felkínálása. Vég nélkül kerülnek elénk a furábbnál furább arcok. Narkó dealerek, oxygén csempészek, visszavonult kalózok, korrupt helytartók és városatyák. Itt említeném meg, mit is jelent a nehézségi fok megfelelő kiválasztása. Bármelyiken is kezdünk, az árak mindenhol egyformák lesznek. A különbség mindössze annyi, hogy az akciók során velünk lesz némi segítség is (természetesen, csak a könnyebb fokozaton). A segítség a játékban is felbukkanó barátainkat, és egyéb, munkára felbérelt zsoldosok felbukkanását jelenti. Ők általában, háromszor jobb hajóval és erősebb fegyverrendszerrel nyomulnak.

Missziók terén csak dicsérni lehet a készítőket. Igazán sokszínű és érdekes történettel leptek meg minket, mint ahogy a bevezetőből már kiderülhetett mindez. Jó néhány percet kell beszélgetni egy-egy helyen, mire nagy nehezen kiderül, mit is kell tennünk valójában. A küldetéseinkben egyetlen nagy poén azért felfedezhető. A büdös életbe sose közlik, hogy az adott munkánkat hogyan fogják fizetni. Menj ide és lődd szét ezt, vagy azt. Nem érdemes előre inni a medve bőrére. Volt olyan pálya, ahol fél óráig kergetőztem a kalózokkal, s miután visszatértem vidáman közölte a főmufti, hogy végre ezt a melót csak akkor fizeti ki, ha végre hajunk egy másik jóval veszélyesebbet. Kicsit kitikkadtam ezen a tényen. Egy másik picit idegesítő dolog: az árak. Tetves egy drágaság van Aqua birodalmában. Neopolisben pedig szó szerint aranyban mérik a torpedókat. Egy kis ócska hajó 182000 kredittől kezdődik. Ha egy húzósabbat szeretnénk megvásárolni, akkor 250000 pénzegységet kell leszurkolni. Megjegyzendő, a játék elejétől egészen a közepéig elegendő lesz az alap gépünk is. Csak jól kell manőverezni.

A hajó felszerelése, felfegyverzése pofon egyszerűen zajlik, semmi különlegesség nincs benne. Minden értelemszerűen ki van írva, és le van rajzolva, csak követni kell az útmutatókat.



▲ Have a nice day



▲ Boiling Metal

GeForce III RULEZZ!!

Hát igen. Az Aquanox fejlesztői nem cicáztak. Kétségtelen, megajándékoztak minket az év egyik legszebb játékával, és az ehhez tartozó leggyorsabb grafikai motorjával. Egyetlen szóval lehet jellemezni a látványt: bámulatos. Ilyen kidolgozott grafikával még sosem találkoztam. Annyira életszerű a víz alatti élet, hogy szó szerint levegő után kapkodtam. Még a planktonok is meg vannak külön-külön rajzolva. Szuper fényeffektek, robbanások, és bámulatos tükröződések. Mindez teljes képernyős ANTI ALIASING támogatással. Igaz ez utóbbit, csak a GeForce III tulajdonosok élvezhetik ki igazán. A zene a másik gyengém. Emlékeztek még a VipeOutra, és az abban hallható szuper technó és house zenére (nem is beszélve a Prodigy-ról). Na ez most megismétlődni látszik. Az viszont kár, hogy a történeti rész elég rövid lett. Ha értékelni kellene, akkor a válasz egészen egyszerű lenne. Az Aquanox a Forsaken, és a Sub Culture bámulatos keveréke. Ha erőműved van, és látni akarod az év legjobb grafikáját, ezt a programot neked találták ki.



▲ Vajon átférek-e a lába között

-Uriel-

www.aquanox.de

Fishtank Interactive / Massive Development
PIII 800 (PII 633), 256 MB RAM (128 MB RAM), D3D !

LÁTVÁNY	10
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	10

✓ - a legszebb grafika, amit eddig ember látott
- szuper zene
- pörgős, hangulatos

✗ - erőmű kell a normális futtatáshoz
- marha drágák a cuccok
- rövidecske a játékocska

95



Comanche 4

Szimulátor hozzá nem értőknek

A legutóbbi rész óta sok víz lefolyt már a Dunán, négy év nagy idő. A játék kedvelői biztosan nagyon várták a folytatást, de valószínűleg minden helikopter-szimulátor rajongó örül a megjelenésének, hiszen ha jól emlékszem, vagy egy éve semmi jelentős nem jelent meg ebben a kategóriában. A hard core szimulátor hívők igényeit ez sem fogja kielégíteni — gondolhatnók. Ugyanis a Comanche sorozat sosem a realizmusáról volt híres, ennek köszönhetően sok arcade játékos is beugrott e helikopter pilótafülkéjébe. Megéri-e negyedszer is nekivágni a rendrakásnak? Vegyünk egy nagy levegőt, és vágjunk neki!

Az álom

A NovaLogic fejlesztőcsapata nem kezdőkből áll. Több háborús játék elkészítése okán ítéltetett lelkük örök kárhozatra, legújabb alkotásuk sem szűkölködik fegyverropogásban és gyilokban. Az előzetese hírek és ígéretek alapján valami fenomenálisan lenyűgözőt várunk. Ezek a következők lennének:

A Comanche 4 kihasználja a legújabb videókártya-generáció adta lehetőségeket. Benne van minden csoda a DirectX 8 adta lehetőségekből, már ha a gépünkben forrósodó vasunk is képes erre. Például a shaders, vagyis a vertex és pixel shaders, a multitexturing, és hardware T&L elnevezésű technológiákat, amelyek lényegével, ha nincs is mindenki teljesen tisztában, nem baj — elég annyit tudni, hogy ezek jelentik a lehető legprofibb látványt kétezer-egyben. Mindezek a játék realisztikus megvalósításán dolgoznak, csakúgy, mint a programba beépített Nvidia cég NV25-ös chipsetének felismerése és kihasználása, és a 32 bites színmélységre optimalizáltság.

A hangahatásokat Dolby Surroundban, vagy Dolby Pro Logicban hallgathatjuk, ha sikerült körülbástyáznunk magunkat legalább öt hangfallal.



▲ *Trüszkölésnyi időm sincs*

A valóság

Max Payne, Myth 3, Return to Castle Wolfenstein. Nagy nevek ezek, kategóriájukban nemcsak a legjobbak között tarják számon őket, de mostanság ezek a progik igénylik a legkomolyabb erőforrásokat is. Még egy közös tulajdonságuk van: szép nagy felbontásban, csuma részletességen szaladnak eme teszter gépén, de mint a mérgezett egér.

A Comanche 4 nem tartozik a fentiek közé. Mély megrendüléssel konstatáltam, hogy a játék a részletes, automatikus grafikai tesztjének lefutása után (mely során mindent figyelembe vett: a majd fél giga RAM-ot, a húzott Celeront, a GTS videókártyát...) elindítja az intrót, de azzal nincs minden rendben. Nem veszett meg a világ, csak most hízik a swap file, vagy ilyesmi — gondoltam. Kicsit csúnyácska, néhol akad, de lépjünk tovább. Főmenüben az opciók felé, ott pedig, ahogy mostanság már ráállt a kezem, teszem fel a felbontást 1024*768-ra. A színmélységet is 32 bitre, a sokféle textúra is legyen nagy kidolgozottságú, nem akarok én árnyékok nélkül játszani pixel hegyek között. (Érted, szó szerint pixeles hegyek között☺) Ezek után irány az első misszió, de akkor oly mértékű fájdalom hasított lelkembe, mint... hát, ezt csak a férfiemberek tudják elképzelni, amikor összecsukló térdekkel terülnek el, kinyögni sem bírják, mi fáj, csak legyeznek arra „lefelé"...

Kész horror, amit láttam, ásítás per képkocka, széthulló grafikai elemek, feketéből fehérbe villanó hátterek, statikus droidhang... ja, ezek a hangok lennének?! Szokásos sírógörcs, majd a beállítások minimumra vétele. Tulajdonképpen ekkor volt teljes mértékben kielégítő a Comanche 4 futása, később azért felraktam 800*600-as felbontásra, és egy-két textúra részletességét is sikerült normálon futtatni, ezen alapokon csak akkor vált a látvány egy-két eleme nullások és egyesek kusza szövevényévé pár másodpercre, ha háromnégy ellenfélnél többel találkoztam egy időben. Hiszek a NovaLogicnak, biztos, hogy a szimulátoruk frankón nézhet ki GeForce3-as kártyákon, másfél gigás processzorokon. De csak ott?! Arrrgggghhh!

Pixelvadászat 2001

Mindezek ellenére (és nem azért, mert futási sebességével lelkembe tiport a Comanche) szerintem nem szép a játék. Sem a színek, sem a domborzat, sem a táj szépségeitől nem estem hanyatt (1024*768-ban is lőttem pár screenshotot, nem volt nehéz elkapni egy-egy jó állóképet☺). Az egységek kidolgozottsága egyszerűen nem üti meg a kívánnivalót, hogy a majd' legfontosabbról, a robbanásokról már ne is beszéljek. De beszélek. Veres tűzgömbök. A veresről tudni kell, hogy még életemben nem láttam (se más játékban, se filmen) ilyen színárnyalatot. A tűzgömb pedig egy olyan forma, ami legtöbbször a kilőtt egység fölött (!) jelenik meg. Majd átcsap fekete füstbe. Ha már itt tartunk, vegyük sorra a lövedékeket.

Húszmilliméteres gépágyúnk érdekes módon rövid sorozatokban zöld lézereket ad le. A rakéták jól néznek ki, addig a tizedmásodpercig, amíg látjuk őket. Ellenben a füstcsíkok, amit maguk után húznak egyszerűen kritikán aluliak. Egyébként a rakéták olyan fegyverek, amelyek, ha becsapódnak, jó nagyot szólnak. A Hellfire komoly kellemetlenségeket okoz még a becsapódás mellett állóknak is. De nem a Comanche 4-ben. Itt, ha valamit nem találunk el, csak mellétrafálunk (mondjuk egy tank közvetlen közelébe) akkor jószágunk egy kis porfelhőt kavarva eltávozik a textúrákon túli birodalmakba. Jobb esetben. Nemegyszer a cél, és a helikopterem között nem átallottak fák állni, amik hihetetlen képességekkel rendelkeztek: minden különösebb külsérelmi nyom nélkül eltüntették az amerikai csapásmérő fegyverek legjobbjait. Ja, hogy én a fák mögött látható célpontra céloztam, és e növények nem várt akadályt jelentettek?

Pedig ezek ellenére nagyszerű, egyedülálló módon valósították meg azt a ténylegesen reális eseményt,



▲ *Égető helyzet*



▲ *Ez aztán a mély kikötő*







A RAH-66 Comanche típusjelő, katonai felderítő/csapásmérő helikopter több periféri szintjén emelkedik az eddigi csúcsmodellek fölé. Ezek: duplájára növekedett észlelési kapacitás a fejlesztett radarrendszer révén, illetve 200-szor alacsonyabb észlelhetőség. A RAH-66-ot katonai körökben így nem véletlenül jellemzik eképpen: „A Comanche mindet lát, ám őt senki sem látja."

hogy a helikopter rotorja által keltett szélvihar megcibálja a fák ágait. Okés, de ha közelebb megyünk, várhatnánk, hogy (esetünkben) a felül egészen elvékonyodó fenyőfát a katonai harci jármű „kitudjamilyenbrutálisankemény" anyagból készült rotorlapátjai apró gyufaszálakká őrülje. Nem ez történik. Elég, ha csak egy picit érünk ezekhez a tereptárgyakhoz (és ez az esemény sokszor be fog következni, mert számtalan esetben a talaj felett pár méterrel kell lavíroznunk), mint biliárdgolyó a falról, úgy csapódunk le róluk. Természetesen páncélzatunk súlyos károsodásokat fog szenvedni.

Most képzeljétek el: berepülünk két fa közé, gépünket ott lebegtetjük. Megvan? Jó. Megjelenik szemben velünk egy ellenséges jármű, egy picit erőssebben a kelleténél oldalazunk az egyik fa felé ijedtünkben. Lepattanunk róla: a másik fa irányába, a jármű irányíthatatlan... Nem folytatom tovább, nekem elég volt ezt egyszer átélni játék közben.

Víz. Rengeteg grafikai motor és látványvilág megmérettetésének próbája a likvid anyagok megjelenítése. Itt jelenik meg első alkalommal a szelünk (na, a gépé) által felkorbácsolt víz, ez jó, de nem szájat táttató, szintén enyhe lett az ide becsapódó lövedékek modellezése is.

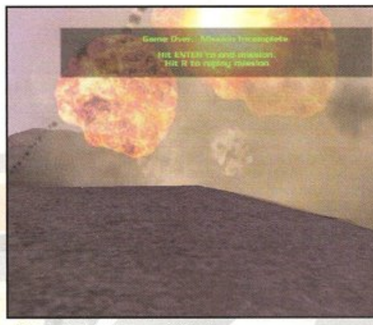
Végre rátérhetünk fejezetünk címére is. A legkisebb felbontásban orrunk előtt táncolnak a pixelmanók, nagyban természetesen már nem, de így minden összeugrik picikére. Szóval a 1024*768-as felbontás különösen jó fedezéket nyújt a gyalogosoknak. Őket nem mindig kell levadásznunk, de számos esetben gonosz föld-levegő rakétákat vagdosnak hozzánk — ha fedezékünk, de inkább távolságunk tőlük engedi, ildomos levadászni őket még mielőtt felettünk is megjelenne a veres tűzgolyó. És ez kérem pixelvadászat a javából, szemüvegem (— Szemüveges! — Francba, most rajongók újabb infót kapnak a teszterről...) nemegyszer a monitor képcsövével csókolózott, mire kiszúrtam a távolban rohangáló bácsikat.

Hanghatások

Muzsika nyista, vagyis küldetések alatt semmi, ha van, akkor meg jellegtelen. Az ominózus fa vs. Comanche eseményt (meg kell még jegyeznem) a „karambolozó alumíniumlavórok" című zenei aláfestés teszi életszerűvé, és ez is rátett még egy lapáttal, hogy a „felejthetetlenek" kategóriába magasztosuljon. A többin túltettem magamat.

A játékmenetről még nem írt semmit?

De most fogok. Hat nagy fejezet, egyenként három-öt küldetésből állnak, ez kábé harminc pálya. A földgolyó összes, politikailag zűrös helyét bejárjuk. Lenyomhatjuk a drogdílereket, a terroristákat, a tengeri kalózokat, katonai ellenállókat, a számunkra nem kedves zenei előadókat, a hülyeségeket író, és a játékprogramokat gyalázó tesztereket, kik általában a pálya egy frekventált helyén mutatkoznak sűrű kupacokban, hogy nehezebb legyen nekünk legyőzni őket. A kampányok egymás után válnak egyre nehezebbé, az utolsót választva (bármelyikben utazhatunk) az első pályán is már két igencsak kigyúrt 'kopterrel kerülünk szembe, melyek bimbódzó profizmusunkba vetett hitünket tépázzák meg trüszkölésnyi idő alatt.



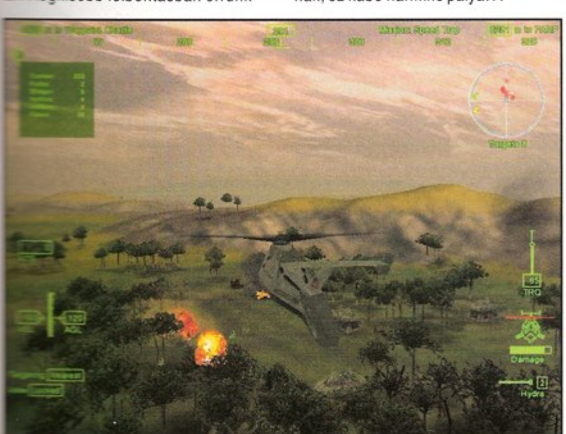
▲ *Az utolsó Te magad légy!*

A játék irányítását egy hét oldalas listán keresztül tanulmányozhatjuk, de nem kötelező mindent használni, a régebbi Comanche-okra jellemző arcade igényességű alapgomb kiosztás (AWSD) főbb jellemzői megtalálhatóak. Számos billentyű a nézeteket (külső-belső, forgatható, zoomolható, ablakon kinéző) vezérli, szórakozzon vele, kinek van ideje, nekem a lövöldözések közepette a fegyverváltásokra is alig volt, nem hogy még a jobb-felső sarokból is nézegessem a gépemet.

Néhány pályán van már kísérőnk is, kinek egyszerű parancsokat adhatunk ki. Ha hagyjuk a maga szakállára dolgozni, a hősiesség különös hibájába esik, és mire mi végzünk ellenfeleinkkel egy-egy fedezékből leadott lövéssel, vagy hosszas légi harc után a földre kényszerítjük a ránk támadó helikoptert, az az átkozott beosztott már kivégzett mindenkit, és épp aggatják mellkasára a kitüntetéseket. A nehezebb pályák sokszor azért jelentenek kihívást, mert nincs mellettünk, pontosabban előttünk☺ Nehéz, lehet így is mondani, de lehet erősebb kifelyezést is használni, ha figyelembe vesszük: nincs mentési lehetőség, csak újrajátszás, hehe.

Ez lett volna a Comanche 4: ahogy megjelent lecsaptam rá, mert emlékeimben máig őrzöm az előző három kellemes emlékeit, de a negyedik rész kicsit sem nyerte meg a tetszésemet. Sok bugról nem beszéltem még, azt sem fejtettem meg nektek, miért áll a program összesen kevesebb, mint húsz, a futásához szükséges fájlból (beléjük zsúfoltak ötszázötven megát), nem szóltam, miért nincs az ígért nehézségi fokok megléte (csak nehéz, és állati nehéz). Sem arról mi jobb: megírni egy ilyen „lehúzós" cikket, vagy játszani ezzel a programmal. Pedig ezek is érdekes témák.

Balage



▲ *Ott ni, szalad a vietkong*

www.novalogic.com

NovaLogic
PIII 700 (PII 450), 256 MB RAM (128 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	5
SZAVATOSSÁG	5
ZENE-HANG	5

✓ - tesztelhetjük a csúcsgépünket

✗ - igénye egy atomerőmű
- nincs meg a régi hangulat
- nem is olyan szép

70



CIVILIZATION III

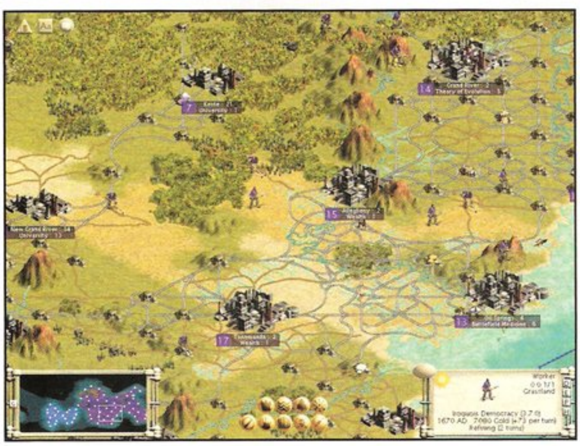
Sid apó a hegyről eljött hozzátok...

Sid Meier neve ismerősen csenghet minden valamirevaló játékosnak; gondos kezei közül igazi remekművek kerülnek napvilágra. Elég, ha csak az alapműre, a Civilizationre gondolunk, máris buzgón bólogatunk, hogy az milyen kellemes kis játék volt, bizony. Mennyi, de mennyi átvirrasztott éjszakánkért felelős, számtalan vele töltött óránkra jólesö bizsergéssel gondolunk vissza az idők távolából. Az idő, amikor még ehhez hasonló ötletek megteremtették a játékipar forrongó kohóját, rég tovatűnt már. Az említett alapvetés második eljövetele is minden elvárást teljesített, idővel ő maga lépett a trónra, régi klasszikus gyanánt. Azóta pedig a hozzá kiadott kiegészítőkből, és a néhanapján érkező riválisokból tucatnyi jelent meg, azt hiszem, nyugodt szívvel állíthatom, számomra mind feledésbe merült. Ha egy üzlet beindul, akkor az bizony nehezen áll meg; joggal reménlhettünk folytatást az eredeti Civilizationt alkotó csapattól is, mely végre-valahára megérkezett féltő kezeink közé. Meier úr neve pediglen garancia a minőségre, ez bizonyított tény.

Minthogy harmadik epizóddal van dolgunk, önkéntelenül is felmerül a kérdés: mi az, ami megújult, mi az, ami gyökeresen megváltozott a játékban? Mindenkit rögtön megnyugtatnék: továbbra is a jól megszokott cél elérése érdekében vethetjük latba civilizáló tevékenységünk, gyakorlatilag: kulturális és militáris fölényünkkel élve kell meghódítanunk, leigáznunk a rivális civeket. A fejlesztések jellegéből adódóan ez utóbbi módszer korántsem lesz olyannyira célravezető, mint azt az eddigiekben kitapasztaltuk; sokkalta jobban kell figyelnünk diplomáciai kapcsolatainkra, valamint gyors fejlődésünkre.

A fejlesztők igen nagy hangsúlyt helyeztek a diplomácia továbbfejlesztésére, és meg kell, hogy állapítsam: minden kétséget kizáróan kiemelkedő teljesítményt nyújtottak számunkra! Sokkalta több lehetőségünk van a konkurens néppel való kapcsolat felvételére, és annak fenntartására, mint az elődöknél. Ezen kapcsolat pedig lehet jó viszony, avagy rossz, vérmérsékletünktől — valamint párbeszédeinkben adott válaszainktól — függően. A diplomácia többnyire felettébb érdekes módon zajlik, lévén, ha békés egymás mellett élésre alapozunk, szinte kivétel nélkül el kell fogadnunk a felajánlott tranzakciókat... Mindenesetre nagyképűségből és fölényeskedésből minden civ kitűnőre vizsgázott, így ne csodálkozzunk az arrogáns modorukon és — esetleges hatalmi fölényüket kihasználandó — irreális ajánlataikon. Részemről lezártnak tekintem a témát; bizonyos perzsa mitugrász kitérített minden jóindulatomból, és kamikaze-támadást követtem el holmi felesleges save-opció mellőzésével.





> A www.civfanatics.com site folytonos látogatása javallott lehet mind az eredeti Civek, mind az új epizód rajongóinak. Az üzemeltetők minden hónapban megszervezik majd a Hónap Civilization III Partyját, melyeket aztán archivált formában, részletes elemzésekkel támogatván tárnak a látogatók elé. Az első party eredményei, valamint az említett elemzések már olvashatóak is a site-on.

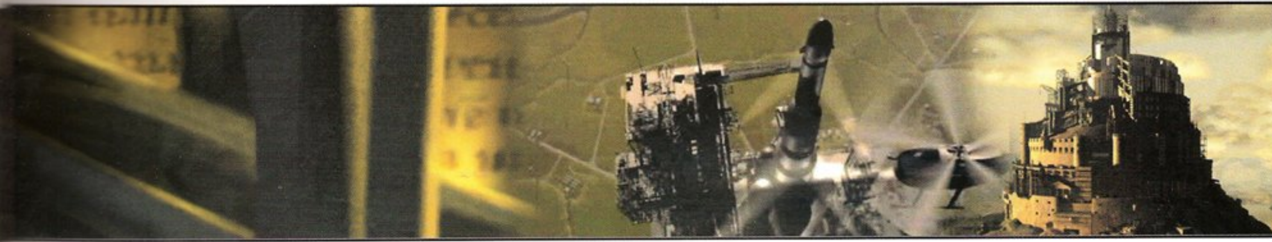
Javult valamelyest a harc kivitelezése is; most már csak egy átlagolt hp-vel (hit points) rendelkeznek hős katonáink. A harcok kimenetele ezen tulajdonság éppen aktuális értékétől függ, amelyhez a különböző körülmények okozta módosító-százalékok járulnak. Plusz egy random szám, hogy mindenki örüljön. Különböző épületek, csodák segítségével persze minden harcosunk életerejét gyorsan, hatékonyan növelhetjük, valamint a minél előbbi gyógyulás érdekében a megfelelő tavernába terelhetjük őket. Minél tapasztaltabb egy katonánk, annál nagyobb hp-vel rendelkezik, így a veteránoknak értelemszerűen nagyobb esélye van túlélni egy csatát, mint a tojáshéjas újoncoknak. Nem szóltam még egy igen hasznos lehetőségről: több fegyverrel bíró emberünket egy csapatba boronálva a túlélés még biztosabb, lévén az egy health-el rendelkező baka utat enged böszmébb' harcostársának, így gyarapítva sikeres hadi cselekményeink számát. Az első seregünk akkor jöhet létre, ha egy elit katonánkból vezér (leader) fejlődik ki. Őhozzá csatlakozhat két másik harcos, majd a megalakult formáció tud kiképző központot létesíteni.

Kereskedjünk! Nos, a játék során előfordulhat olyan helyzet, hogy valamilyen nyersanyagot importálnunk kell, esetleg szeretnénk megvételezni egy tudományt vagy térképet, tisztességes cserealkut kínálva más civeknek. Azelőtt karavánokra, meg egyéb nyűgös dolgokra volt szükségünk ehhez, most viszont csupán egy útnak kell összekötnie a két nép fővárosait.

Apropó, városok! Minden ilyen településnek van egy bizonyos kulturális szintje, ettől függ befogadó-területének nagysága. A kulturális szintet az idők folyamán növelnünk kell, így lesz egyre terebélyesebb, egyre erősebb, és így hozza az elvárható legnagyobb hasznot is. Városaink termelése azonban nemcsak ettől függ; igen nagy szerepet játszanak benne — mily meglepő — a lakosok, valamint városon belül elfoglalt helyük is, melyet persze kedvünk szerint átdefiniálhatunk, amolyan drag&drop féle módszerrel. Előbb-utóbb lesznek elégedetlen, sőt, lázadó természetű polgáraink is. Őket kell majd jobb belátásra bírnunk; áttéríteni az udvari bolondok csodálatos lehetőségekkel kecsegtető, művészi pályájára, neadjciv' kutatónak minősítenünk. Városainkat ruházzuk fel erős védelemmel, hajlamosak ugyanis különféle ostromok szenvedő alanyai lenni, amelyek kimenetele sohasem lehet



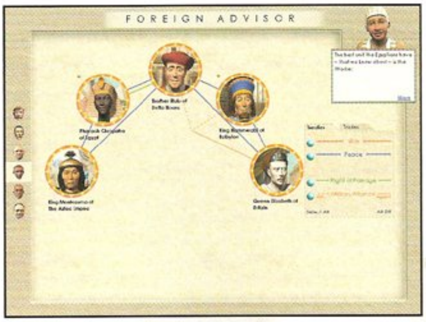


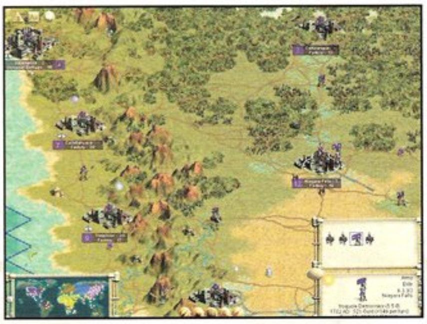


egyértelmű. Az sem ritka, ha egy határmenti populációnk hirtelenjében úgy dönt, hogy meglátogatja a szomszédos államot, s ottfelejtődik. A kulturális fejlettség visszacsalogatja majd hűtlen ebeinket. Az elszigeteltség nem nagyon dobja meg egy város lakóinak jókedvét. Annál inkább a luxuscikkek! Még valami: városaink látképét újra láthatjuk, sőt, interaktivitási mániánk kielégítésére épületeinkről magyarázó jegyzetet nyerhetünk ki a Civilopediából (ez a Civ3 információs rendszere). Utat építeni sem annyira könnyű és gyors munka, mint gondolnánk, de a kiépített infrastruktúra igencsak meglendíti hatékonyságunkat. Eljuthatunk például okáért olyan nyersanyag-lelőhelyekre, amelyek nem tartoznak egy városunk vonzáskörzetébe sem, így nem tudnánk a természet-adta előnyöket megfelelő mértékben kisajátítani. A megoldás kézenfekvő: építsünk derék munkásunkkal utat a lelőhelyig, ott pedig hozzunk létre egy kolóniát! Voilá! Újdonsült telepünket azonban ildomos megvédeni az esetleges betolakodóktól is; figyeljünk erre, helyezzünk minél ütősebb védelmet hozzá! Ezt a kolóniát egy nagyon életképes ötletnek tartom az új civben.



Csoda, hogy idáig szinte még egy szót sem szóltam a csodákról! A játék megnyerése szempontjából ugyan nem kötelező csodát építeni, de mint az ismeretes, ezek nélkül nehezebben boldogulunk. Két részre bontották őket a készítők: vannak nagy-, és kis csodák. Előbbiekből összesen csak egyetlen darab létezhet világszerte, utóbbiakból minden civnek lehet egy saját. Mindannyiuknak van egy pozitív hatása kicsiny társadalmunkra — például gyorsítják a fejlődésünket bizonyos témakörökben, vagy épp csökkentik a korrupciót városainkban —, ebben megegyeznek. A civek persze versenyeznek, ki építi fel elsőként az adott nagy csodát. Ha abba a sajátos, ám igen gyakori helyzetbe kerülünk, hogy az általunk épített great wondert az orrunk előtt pár körrel befejezi egy rivális civ, akkor sietősen át kell váltanunk valamely más építményre. Itt azonban többek által tapasztalt jelenség, miszerint alacsonyabb nehézségi fokozat mellett van olyan eset, amikor megengedi a két nagy csoda pár körrel későbbi felépítését, sőt még működőképesnek is bizonyul.





Igazándiból nem is tudom, hogyan álljak ehhez a játékhoz. Tény, hogy igen sok következetlenség maradt benne, igen sok kisebb hibával, de mégiscsak ez az eredeti Civilization folytatása, és nyugodtan mondhatom, kiérdemli, hogy az lehessen. Nemhiába díszeleg ott Sid Meier úr neve, az egész csapat megdolgozott azért, hogy méltónak bizonyuljon az elődökhöz. Az új dolgokat alapos átgondolás után építették be a rendszerbe, és bár néhol meglátszik a befejezetlen munka jele, ez a játék kétségkívül kihagyhatatlan. Nem említettem még: számos dolog ragadt rá az Alpha Centauriról is: a különböző népeknek más-más előnye van a többivel szemben — ez két tulajdonság per civ — amely meghatározza a későbbiekben fejlődésük menetét. A kulturális fejlődés hatása a városok befolyási körzetének növekedésére is AC-örökség. Ám nem minden újdonság hozta az elvárásokat; gondolok itt elsősorban a túlságosan is feltuningolt gépi intelligenciára, amely, bár elsőre talán felfoghatatlan módon, de csal. Elsősorban magasabb nehézségi fokozatokon éreztem magam tehetetlennek; az AI mindenben mérföldekkel lekörözőtt. Másrészről felemlegetném itt a csendes, talán nyugtató, de teljességgel jellegtelen hanghatásokat és háttérdallamot, de a magam részéről inkább kikapcsoltam. A grafika igényesnek mondható, legalábbis az előző próbálkozásokat tekintve mindenképpen. És vannak videók is, bár elég harmatosnak éreztem őket, meg ugye, egy kis kockában mutatva valahogy nem az igazi dolog videókat bevágni; ha egy csoda megépül, talán megérné több időt is rászánni. A Civ3 gépigénye viszont megint csak indokolatlanul nagy; sem grafikailag, sem más aspektusból nem indokolt. És mégis kell neki, mert egyébként nem indul. Ráadásul, amikor már benne járunk a korban, a gép nagyon sokat várat magára saját körében, bár azt hallottam, valamelyest csökkenti ezt a shift billentyű lenyomása. De még így is.



Miután felsoroltam cseppnyi gondjaimat, rögtön meg is jegyezném, hogy alapjában véve nagyon jó játék ez, a beszerzendő kategóriába sorolandó. Látszódik rajta a fejlesztők azon törekvése, miszerint a programot minél egyszerűbbé, minél kezelhetőbbé szerették volna tenni. Ez sikerült is nekik; a játékhoz nagyon sok — beépített, illetve kézikönyv formájú — segítséget kapunk. Megemlíteném a tanácsadók szerepét is, mert rendkívül hatékonyra sikerültek; amennyire tudják, egyengetik utunkat, viszont nem mindig állnak a helyzet magaslatán, néha korrigálni kell őket ebben-abban. Akinek pedig kedve támad saját pályákat, szabályokat szerkeszteni, megvan a lehetősége a játékhoz mellékelt editorral babrálni. Ez már szinte a végtelenségig tolja ki a határokat, biztosítja elkövetkező hideg, téli éjszakáink unaloműzését. Ajánlott Civ-fanoknak, és a műfajjal csak most ismerkedőknek egyaránt; hogy rádiós kifejezéssel éljek: „Mindenkinek, aki szereti!"

dracoo, a véreskezű

www.civ3.com

Infogrames / Firaxis Games
PII 500 (P300), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	6

✓ -Civilization. Mert megérdemeljük.

✗ -botrányos zene -túlságosan is erős AI

82



WIZARDRY VIII

Nyolcadik Jelenés

A jó öreg Wizardry fíling, s általánosságban: a CRPG elkötelezett szerelmeseit semmi sem menti meg a több hónapos szobafogságtól — minél többet s többet játszunk ezzel a művel, fokozatos jelleggel bontakozik ki példátlan szintű kiforrottsága, elképesztően gazdag kínálata opciók s karakterkezelés szintjén — aki hajlandóságot mutat időt s energiát fordítani a műre, pár nap játék után meghökkent pofával konstatálhatja: a számítógépes szerepjátékok eddigi legütősebb darabjával hozta össze a Sors kegye. Aki mást mond, vagy fanyalog: hazudik. Üssétek baltával! Naaaaaagy baltával.

A D.W.Bradley nevével fémjelzett, Wizardry címre keresztelt RPG eposz a műfaj egyik legpatinánsabb szüleményének nevezhető — ezért is szeretjük. Az immáron hét folytatást megért mítosz első epizódja több mint tíz esztendővel ezelőtt, még C64-en mutatkozott be, sőt, a Wizardy volt az első FPS alapú szerepjáték. S noha a fiatalpalacsintákat esetlegesen felkészületlenül érheti ezen megállapítás, attól még nem csalunk, s még csak nem is ámítunk. Tényeket közlünk, mint rendesen: az őskori C64 alapvetés bizony folyosószerű képződmények megjelenítésére volt képes az általa használt, „kvázi-ascii-art" technológia segedelmével, míg ezirányú képességeit karakterábrázolás terén is kamatoztatta volt.

„Úúúgy szeretnék monszteeeeer lenniiii — vaaaagy, legalább megpróóóbálniííííííí..."

- copyright by Martin (kár, hogy az első maxiján van). D.W.Bradley ezeregyéjszakás RPG-orgiája a 92-es keltezésű hetedik epizód során éri el tetőpontját, mely a játékvilág monumentalitása, s a lehetőségek komplexitása végett már csak PC-n mutatkozik be. Aztán mély hallgatás. Aztán még nagyobb hallgatás. Majd, mikor a D.W.Bradley féle szerepjáték fogalmát már kikezdeni látszanak egy új kor Baldur's Gate, Diablo néven jelentkező RPG szemelvényei, a mester végre újra robbant: jön a Wizards and Warriors, mely GyZ Második Játékkritikája néven vonul be a Köz Tudatába. Kitűnő szisztéma, kitűnő prezentáció — Bradley új alkotása már a megjelenést követő első hét derekán elfoglalja helyét az örökérvényű RPG alapvetések pantheonjában. A kérdés azóta is adott: vajon Mr. Bradley érez-e késztetést a Wizardry folytatására? Nos, a Wizardry VIII nyolc megérkezett — ám a mester ezúttal nem felügyelte közvetlenül annak munkálatait. Elkeseredésre azonban semmi okunk, lévén meg nem erősített híresztelések szerint a mítosz atyja azért be-be nézett időnként, tisztázandó a fejlesztés irányvonalait. Nézzük együtt!



▲ *Helló!*

Kaszt Kultúra

Már a kezdetekkor nyilvánvalóvá válik, hogy a Wizardry VIII során nem az elsőként megalkotott partynknál maradunk majd — a kínálat ugyanis meglehetősen impresszív. A lehetséges kasztok: valkűr, ranger — a kedvetekért: erdőjáró szakember —, alkimista, pap, dalnok, szerzetes, csavargó, szamuráj, ninnya, valamint csokornyi, már most bővebb áttekintést érdemlő karakterosztály is adott. Nézzük ezeket: bishop: azaz, apát. A papi kaszthoz hasonlatos, Isten Igéjét hirdető lény, aki javadalmak szintjén impresszív pszionokus képességekre lazít. Ezekről később bővebben. Pszionicista: a pszionika-specialista, aki hajlandóságot mutat domináns módon hagyatkozni az elme erejére. S mint látni fogjuk, nem is teszi ezt feltétlenül rosszul. Lord: harcosokhoz hasonló elem, aki már a kezdetekkor jeleskedik a kétkezes fegyverhasználatban. Gadgeteer: a Wizardry VIII bizony korántsem mentes az igényes, hangsúlyozzuk: igényes sci-fi elemektől. Ennek tükrében várható, hogy előbb-utóbb Tau ágyúkba, avagy bionikus face huggerekbe botlunk — a velük való hatékony bánásmód első számú kelléke s eszköze lehet a Gadgeteer kaszthoz tartozó, Modern Weapons képzettség. Monk, azaz szerzetes: csi-póver, májgeri, lerúglak pörgőből — egyszóval a megszokott papi képességeken túl elsődleges Martial Arts képzettség. Nem kevesebb, mint tizenöt kaszt adott — míg a party kezdeti létszáma hat fő. Mint a dialógusok során látni fogjuk, a party slotok még két NPC foglalkoztatását teszik lehetővé, ám hogy csapatunk alap-összetétele már a kezdetekkor megfeleljen elvárásainknak, vitális szempont. Melynek ugyebár azért sem valami könnyű megfelelni, mert minden egyes kaszt hasznos jószágokat szülhet. Kiegészítés: a kaszt sejthetően csupán kezdeti irányvonal, így természetesen nincs szó arról, hogy egy alkimistának sansza ne lenne a későbbiek során más módot választania önnön hasznosítására az aranycsináláson túl. A szisztéma kényszerűen rövid áttekintésének alkalmával ebbe bele is folyunk. Most.



▲ *Havi Rosszvicc: „-Wizardry 8? Haggyá'má' - tele van bugokkal."*

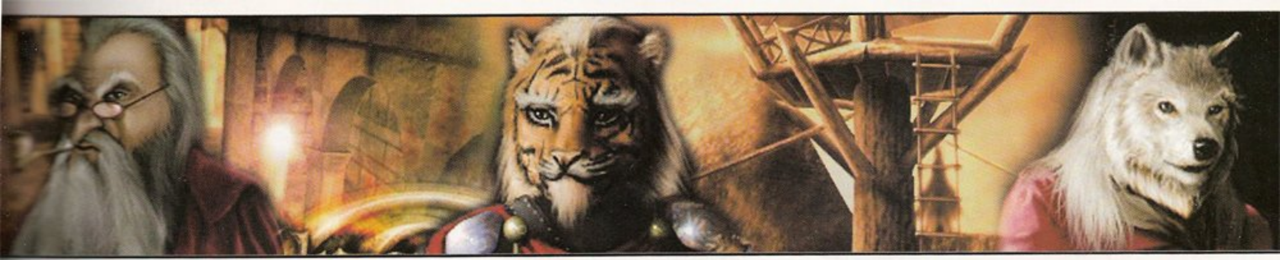


Szisztéma

Az alaptulajdonságok: erő, intelligencia, vitalitás, ügyesség, gyorsaság, érzékelés, piety. Utóbbi kifejezés fordításának nyomát sem leltem a nálam található szótárban — jelzem, angol szótár — ám ezen jellemző többek között első kézből gyakorol hatást mágiamívelő karaktereink alapvető potenciáljára. Értsd: magas piety szintlépéskor jelentősebb mana növekedést jelent. Karaktereink fej-



▲ *Tangréd, Tangréd ... megint elaludtál...*



A Wizardry VII — Crusaders of the Dark Savant rajongóinak remélhetőleg még birtokában vannak 92 derekán alkotott karaktereik, lévén a Sirtech, hűen önnön ígéretéhez, lehetőséget biztosít partynk átportálására a nyolcadik epizódba. Extra figyelmesség az alkotóktól: a nyolcadig epizód a Bane of the Cosmic Forge, illetve a Wizardy Gold során megedződött karaktereinket is hajlandó megemészteni.



▲ - *Hú! Ez biztos egy Másik Dimmenzióból van!*
- *Biztos is!*



...esztésekor itt is érdemes a kasztjukhoz tartozó főbb tulajdonságok fejlesztésére koncentrálni, ám az alkotók gondosan ügyeltek az elegáns, következetes összefüggésekre. Belebonyolódni nem fogunk — jobb click, s minden jellemzőről, képzettségről részletes ismertetés olvasható. A képzettségrendszerről: szerencsés módon a valaha keltezett, s ugyancsak Bradley féle modell került beültetésre — ennek értelmében, a karakter bármely képzettsége fejleszthető mind autodidakta, mind irányított módon. Így minden ütközet előtt bősz shurikenhajigálásba fogó ninnya-cicánk Throwing képzettsége automatikusan fejlődni fog, csak hajigáljunk vele sokat, sokat. Míg az irányított fejlesztést illetően, szintén egyszerű a képlet — ilyenkor a szintlépéskor kapott skillpontok elköltésével fejlesztjük a karakter számára hozzáférhető képzettségek közül a számunkra legkedvesebbet. Vagy amelyiket akarjuk. Könnyed 3rd Edition hatás címén lehetőségünk nyílik karakterünk kasztjának megváltoztatására is — ám ekkor a jószág már a választott kaszt tükrében kezdi meg továbbcsiszolódását, az eredeti kasztjából származtatott javadalmaknak kényszerű búcsút int. Azaz, valójában szó nincs a klasszikus dualizációról — sokkal inkább a rendszer flexibilitása, valamint az ezen lehetőség nélkül teljesíthetetlen feladatok lebeghettek az alkotók szemei előtt, midőn ezen hozadék megteremtésén fáradoztak. Előfordulhat, hogy egy kaszt címén nem egészen azt kapjuk, amit vártunk — nincs ezzel semmi probléma, teszem hozzá. Így jártam egy agybeteg szamurájjal, aki átlag két csótány lecsapkodására volt kvalifikált, jóllehet ezen idő alatt mellette kaszaboló, konfeksön-fighterem leírtott vagy két tucat banditát. Ezt kompenzálandó, már-már dicstelennek vélelmezett szamurájom bizonyos szintlépés alkalmával nagy boldogan közölte, hogy ő most mágikus képességekre fog szert tenni. Dejszen én übergulasch, extratáp, és extragyors szamurájt akartam, aki csak három mondatot ismer. Ezeket: „Katana — Wakizashi. S HOPP - lefejeztem! HORAAAA!" Így, hogy bizonyos kaszt hozadékai, s alapvető sajátosságai mennyire is lesznek nekünk bejövősek, az már sejthetően kitapasztalás, s egyéni megítélés kérdése. Kínálat az aztán van.

Mágusok és Pszionicisták

Tűz, Hit, Elme, Levegő, Föld, valamint egy meglepetés szféra várja a használót, melynek neve: Víz. Minden szférába tucatnyi bűvige tartozik, míg, hogy karakterünk mekkora hatékonysággal is képes az ezen szférákba tartozó spellek hasznosítására, az sejthetően a karakter szférában való jártasságának függvénye. Szintlépések alkalmával így belátásunk szerint fejleszthetjük a karakter számára ismert, avagy aktuálisan hozzáférhető szférákat. Erősen javallott egyébiránt legalábbis két mágust tudni partynkban, lévén egy-két jól sikerült Fireball, avagy egyéb terület-alapú spell segedelmével egy szempillantás alatt radírozhatunk le olyan ellenséges partykat, melyekkel mágia-mentes alapon vagy tizenöt-húsz körön át táncikálhatnánk. A pszionicistákról érdemben nem merek nyilatkozni — az általam használt pszionicista hatékonysági rátája mágusaim lába nyomát sem csókolhatná, ám nem zárható ki, hogy idővel belőle is hypertáp gyermek kerekedik. Fontos: minden mágiahasználó elsődleges szempontja kell legyen a Wizardry képzettség magas foka. Ha ugyanis nem az — akkor spelleink hajlamosak besülni, avagy még rosszabb: egyenesen visszasülnek. Ez utóbbi jelenség mondjuk némileg spirászagú hatást tud kelteni, kitűnő példa az általunk lőtt, ám ennek ellenére a távolból ezerrel belénk szálló tűzlabda. A mágiarendszer akkor is tökjó.



A játékról

A Wizardry VIII FPS szemszögből láttatja az eseményeket, az általa képviselt látványszínvonalat illetően pedig azt lehet mondani: minél tovább nézzük, annál jobban sikerül megbarátkoznunk vele. A Wizards and Warriors grafikáját azonban nem üti, sőt érzésem szerint esetenként alul is marad — beszélünk itt elsősorban a nyitott területek modellezéséről. Ezen felül azonban más elmarasztalás nem érheti a Wizardry VIII-at. Klasszikus elemekre támaszkodó, „megfog-s-nem-ereszt" típusú RPG szemelvényről beszélünk, mely abszolút méltó önnön címére, s mely abszolút megfelel a legkritikusabb RPG szakemberek elvárásainak is. Én végig is tolom. És kész!

by GyZ

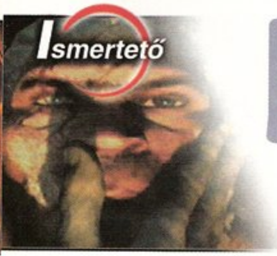
www.wizardry8.com

Sir-Tech Canada
PII 400 (PII 300), 128 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	10
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	9

✓ - a Nyolcadik Wizardry
✗ - ronda tájmodell

97



Empire Earth



A nanóig, és azon is túl!

A program előzetese már hónapokkal ezelőtt felkeltette a figyelmemet. A már sokak által látott heroikus hangulatú animációra gondolok, amiben az emberiség felemelkedését láthatjuk. Az arcát kifestő ősember, a tengeri ütközetben részt vevő vitorlás kapitánya, a tankjainak össztüzet kiadó parancsnok, a gigantikus robotok mellett, városok romjai felett küzdő, elektronikus beültetésekkel gazdagított katona közös tulajdonsága — ha mégoly különbözőek egymástól is —, hogy lételemük a háború, és hogy egyazon játékban találkozhatunk velük. Sokak szerint a történelem mozgatórugója a harc, az állandó konfliktus: az Empire Earth című játék szerint is ez segítette elő az ember „fejlődését".

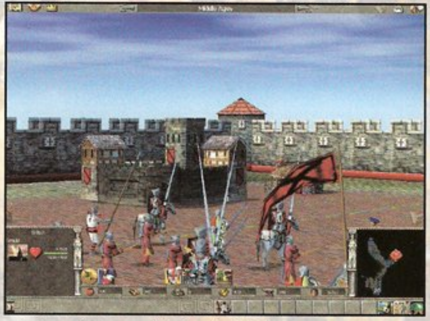
A játék alkotói — több programozó neve a nagysikerű Age of Empiresből ismerhető — nagy fába vágták a fejszéjüket. Hogy a fa állva marad, vagy sikerül ledönteniük? Az alábbiakban kiderül.

Mér' nincs görgős egerem?

A játék megjelenésében egy teljesen átlagos RTS-t hoz, aki pedig ismeri például az Age of Empirest, megbotránkoztatóan sok hasonlóságot fog felfedezni a két program között.

Külsőségeit tekintve az Empire Earth háromdimenziós megjelenést felvonultató alkotásként indult, de a fejlesztők játszhatósági szempontokra hivatkozva elálltak az ilyesfajta látvány teljes mértékű megvalósításától. Mivel a be- és átvezető animációk a program motorjával készültek, és a jelentős szerepet kapó pályaeditorban is kapunk ízelítőt 3D-s a látványból — ami nem egy nagy élmény, elég gyengére sikeredett — feltenném azt a teljes mértékben költői kérdést, hogy nem alapjaiban szúrtak-e el valamit a programozók még a kódolás kezdetén? Ugyanis mind a látványvilág szemlélése során, mind az előbb említett két esetben is az az érzése támad az embernek, hogy egy félkész terméket kapott. Pontosabban olyat, amiről hiányzik a díszítés. (Kocsiról a karosszéria☺) Gyanúmat megerősíteni látszik a tény, hogy már elég kevés — egy-másfél tucat — egység összetűzése során is be-beszaggat, mondhatnánk: köhög a motor, ami nem szép dolog, ha ezt tudnánk térben ide-oda forgatni, kötve hiszem, hogy elbírná. Görgős egérrel (ha Isten is úgy akarja) tudunk zoomolni, de erre megfelelő billentyű — nincs.

Tehát marad a megszokott izometrikus nézet, pálya kezdetén már látjuk is a mellettünk kolbászoló vadállatokat. Uzsgyi neki, levadásszák a parasztjaink, majd serényen hordani kezdik főépületünkbe darabjait: mintha valahonnan ismerős lenne ez a fajta nyersanyaggyűjtés,



▲ Ez a nézet nem a játszható módból van

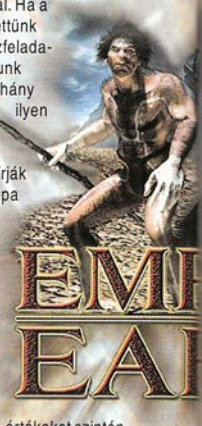
http://ee.ogresnet.com. Az itt héderező Empire Earth Orákulum minden, a darabbal kapcsolatos kérdésünkre választ ad. A játék minden egyes összetevőjének részletes ismertetésén túl egészen nívós történelmi áttekintés olvasható a darabban ábrázolt civilizációkról s technológiákról, valamint nyílik innen számtalan fórum is, elősegítendő a játékosok közötti kommunikációt. Letöltések címén játékosok által gyártott, garantáltan minőségi kampányokat — a site üzemeltetői tudniillik szortíroznak — scenairókat, valamint a darabbal kompatibilis segédprogramokat kínálnak nekünk. Ezekről nem beszélek.

sebaj legalább van otthon már hús. Korai öröm, mert még nincs fa, kő, arany, és vas. Meg anyám tyúkja, ingyom-bingyom, ez, plusz az... éljen! Az Empire Earth teljes mellszélességgel vállalja, hogy a játékmenet legalább fele (!) a gazdaság kiépítésével, és irányításával fog telni. (Most egy harcorientált real-time stratégiáról olvashattok, ezt nem tetszik elfeledni, ugye?)

Ebből következik, hogy a missziók első tíz-tizenöt perce eufemisztikus kifejezést használva: ismétlődő szórakozást nyújt. Mivel seregeink még csak képzeletünkben léteznek, olyan komoly kihívásokkal kell megküzdenünk, mint a favágók, élelemgyűjtők, vasbányászok, aranyások optimális mennyiségének előállítása a játékmenet első negyed órájában. Mindez valós alapokon nyugvó igény, hiszen bármit is akarunk építeni, vagy gyártani, az legalább két különböző nyersanyagot igényel, és a tervezők nem átallották a legkülönbözőbb kombinációkat kiötleni a szükségeknél, hogy nekünk változatos legyen. Na ja.

Azért is érdemes a gazdaság fellendítésével sokat ügyködnünk, mert — a játék első felében mindenképpen — az egységeket tekintve a minőség helyett sokkal inkább a mennyiség számít. Minden egységtípus összes tulajdonságát sokszor, és sokféle módon tudjuk növelni, de sokkal meggyőzőbb hatást érünk el — ha a győzelem szempontját első helyre tesszük — számuk jelentős növelésével. Ez pedig termelést igényel. Fáradságos, hosszú ideig tartó, és unalmas termelést.

A fejlesztések természetesen nem elhanyagolandók, hiszen ezek is szükségesek a „végre a világ ura lettem" cím elnyeréséhez. Meg is van rá minden lehetőségünk: egy átlagos egység legalább négy értékét növelhetjük, mindegyiket minimum háromszor. Ha mindez nem lenne elég a tápolás című fejezetből, az Empire Earth úgynevezett „civilizáció pontokkal" is operál. Ha a pályán teljesítettünk egy-egy részfeladatot, kapunk néhány ilyen piros pontot (és a nevünket is beírják a könyvbe, csupa nagybetűvel, bizony), többjátékos módban e pontok számát indulás előtt közösen meghatározzák a játékosok. Ezeket az ajándék pont- értékeket szintén beválthatjuk a játék során, ha kedvünk tartja. Egy (korona ikonnal jelölt) apró betűvel szedett méretes táblázatból szemezgethetünk, a tápok ábécé sorrendben tárulnak fel előttünk.



Kezeimet dörzsölgetve világmegváltásra készülődtem, mikor megkaptam első öt egész pontocskámat (jelentéktelen mennyiség), hogy felhasználván megmutatom: ki itt a májer. Nos a táblázat (és az ábécé) is az „a" betűs extrákkal kezdődik, nagyjából ilyenek találhatók itt: aircraft bomber + 10%, artillery shooting +20%... A teszter, és a Herkules vezette barbár görög horda bután néz: mi van? Ja, hogy egyszerre, az összes korban felhasználható extra megjelenik itt (oldalakon keresztül folytatódik a lista)! Nos akár a plazmavető impulzusdestabilizátor energiacellájának optimális mezonfelvételét is erősíthetem, a



▲ Most pedig lépcsőzni fogunk, jó sokat



▲ Ungava, ungava!



program már ilyenkor, Krisztus előtt tízezerrel megengedi. Ez enyhén szólva illúzióromboló.

Tizenkét különböző játék?

A rendkívüli változatosság, az egységek sokfélesége az, ami alapjaiban megkülönbözteti az Empire Earth-öt a többi RTS-től. Tizenkettő történelmi koron keresztül küzdve magunkat érhetjük el, ha nem is a civilizáció betetőzését, de a játék végét mindenképpen. Négyféle alapkampányt választhatunk, ami négy egészen különböző történelmi világban helyezi el a játékost.

A görögöket választva a civilizáció kezdetén találjuk magunkat, az úgynevezett prehisztorikus, vagyis történelem előtti korban. A félszigetükre bevándorló görög törzsek apró-cseprő konfliktusaival kezdve a kampány végére Nagy Sándor háborúin túl a Római Birodalmat vezetve uralmunk alá hajthatjuk az egész mediterrán térséget. A második nagy fejezet a középkorba repít minket, hol Hódító Vilmost irányítva küzdünk Anglia egyesítéséért, majd több más, hasonló „kaliberű" történelmi személy életcéljainak megvalósításával a harmadik kampányba léphetünk. Ez az Első Világháború idején kezdődik a németek oldalán, míg az utolsó meglepő módon a kilencvenes évek orosz hadseregét bízza ránk, hogy a vörösök népét egészen a huszonkettedik századig kalauzoljuk.



Epoch: magyarul történelmi korszak, összesen tizennégy közül választhatunk. Multiban csak négy korszakon keresztül fejődhetünk egy-egy pályán, így kerülhető el, hogy a méretes fatuskóval hadonászó Sámson-gyalogosok



győzelmükbe vetett hitét atom-tengeralattjárók rakétái tegyék tönkre. (Persze a huszonkettedik században is egy bölény elejtésével és egy fa kivágásával kezdünk, csak akkor nem oltárt építünk a nyersanyagból, hanem laboratóriumot...) Részletezzük kicsit a választható korokat, sőt: az emberi történelmet. Érettségi vizsgára talán nem elég, de jellemezi valamennyire az Empire Earth választható korszakait.

Őskor: Kr. e. félmillió-50 000. A tűz felfedezése, vándorló életmód. Vadászat, halászat, gyűjtögetés és marihuána-termesztés.

Kőkorszak: Kr. e. ötezerig. A vallás felemelkedése, egymás fejének beverése változatos kőtárgyak használatával.

Rézkor: Kr. e. 5000-2000. A fémtárgyak első megjelenése, a hajó és a kerék szabadalmának elfogadása.

Bronzkor: Kr. e. 2000- az Ő megszületéséig. A réz, és az ón kotyvasztásának eredménye a fémek divatossá válása. Hadseregek és a velük járó első kényelmetlenségek felfedezése.

A sötét korszak: Kr. u. 900-ig. A vasfegyverek kora. A Rómaiak tündöklése és bukása. Keleten a turbánosok felütik a fejüket. Majd leütik a fejüket nekik a keresztény lovagok jól, és viszont.

A középkor: Kr. u. 900-1300. A nagy épületek és a nagy épületek falainak lerombolására szolgáló eszközök elterjedése.

Reneszánsz: Kr. u. 1300-1500. Az újvilág felfedezése, az óvilág újrafelfedezése. Ismét fellendül a tudomány és a marihuána-termesztés.

A birodalmak kora: Kr. u. 1500-1700. Az első masinák megjelenése, a matematika és a fizika tudománnyá válása: sikerül megvalósítani a „vascsőből vasgolyó egyenesen és gyorsan repüljön" problémáját.

Az iparosodás kora: Kr. u. 1700-1900. A gőzgépek, az első gyárak kora. Felfedezik a bacilusokat és a gyermekmunkát is.

Atomkorszakok: a két világháború és a Modern kor, vagyis a 20. század.: zűrős száz év, annyi biztos.

A digitális korszak: Kr. u. 2000-2200. A Stainless Steel Studios vezetője, egy bizonyos Grigor Oroszország segítségével átveszi az uralmat a Föld országai fölött. (Mi vaaan?)

Nanokorszak: Kr. u. 2200-? Nono! Az Emberen Túli Idő, erről az időszakról még semmit nem tudunk. (És sejtésem szerint nem is fogunk...)



▲ *Valamit szétkenhettem a monitoron*



Ennyi fért két oldalra

Meg még az a kevés, amit ide írok. Az Empire Earth ennél komolyabb taglalása már sok-sok oldalt venne igénybe. A kampányok nagy volumenűek, elképesztően sokféle egységet vonultathatunk fel, a játék komolyan fel van készítve a multipléjeres játékra, akár magunk is könnyedén fabrikálhatunk magunknak változatos játékokat, vagy akár tervezhetünk pályákat. Ez mind igaz. De az is igaz, hogy a program igen csekély mennyiségű saját ötlettel rendelkezik. Szomorú, de a „sokat markol, keveset fog" igazság teljes mértékben érvényes rá... A játékmenet és a látványvilág kívánnivalókat hagy maga után: hiányzik belőle a „feeling", az a valami, ami megdobogtatja az ember szívét. A mostaniság jellemző rendkívül változatos minőségű RTS-dömpingben félő, hogy nem sok maradandó nyomot hagy maga után...

Balage

Az Empire Earth Paradoxon: létezik egy másik site, mely kínálatát elnézve az imént bemutatott honlap felhozatalával vetekedik: http://ee.disturbedsims.com. Az oldal üzemeltetői világraszóló Empire Earth bajnokságot hirdetnek, melynek első díja: egy eredeti Empire Earth. Namost akkor gratula nekik — Móricka megnyeri a versenyt, hogy aztán a megnyert Empire Earth CD hasznosításával benevezhessen arra a versenyre, melyet megnyert. Vagymi...





Battle Realms



Oszeimodo van desz ka.... Kaiiiiiiiiijjjjjaaaaaaaaaaaaaaa

Ed del Castillo a Battle Realms project vezetéséért, a design irányvonalaiért egyaránt felelős. A kérdésre, mely szerint mi is különbözteti meg a Battle Realms-et a napjainkban hozzáférhető RTS-ektől, eképpen reagál:
„— Az újítások. Mikor nekiláttunk a munkálatoknak, a csapat minden egyes tagja tele volt ötletekkel, újszerű elképzelésekkel. A fejlesztés során gyakorlatilag elfelejtkeztünk az RTS műfajról, hogy kizárólag saját elgondolásaink nyomán építhessünk fel egy új szisztémát, egy új játékot."
Mint az Ed del Castillo nyilatkozatából kiderül, elvi síkon a Battle Realms az a játék, melyet már oly régóta, s oly nagyon várnak a stílus szerelmesei. RTS-kliséket szembekacagó, bevett metódusokkal nyílt szembehelyezkedést vállaló, történelmi ihletettségű valós idejű stratégia? Hogy mindebből mi igaz, ezúttal is bízasson a játékostársadalom megítélésére.

Minden egyes stratégiai program próbálja felülmúlni a másikat. Egyre újabb és újabb trükköket vetnek be a programozók csak azért, hogy játékuk ne egy legyen a sok közül. Jómagam állandóan hátrahőkölök a meglepetéstől, és már éppen azon vagyok, hogy hívjam az orvosi ügyeletet, ugyan segítsenek már kiemelni a lenyelt nyelvemet. Már megint összejött egy újfajta stílus. Vagy inkább egy már létező stílus együttes keveréke. RPG, kaland, akció és stratégia egy személyben. Első pillanatban kicsit furcsán bámultam magam elé, hiszen a Battle Realms egy tipikus RPG, vagy Diablo klónnak látszott. Aztán amikor elkezdtem ismerkedni vele, rögtön szembe kerültem egy olyan döntéssel, mely egy kisdobos csapat nótafájának is sok lett volna. Hogyan is folyassam a játékot? Melyik részét kezdjem el követni, hogy később megismertethesselek vele titeket is. A dilemmám az volt, hogy sok-sok út választható a kezdéskor. Mindegyik szál összefut, de a végkifejletet teljesen eltérően közelíti meg. A legjobb választásnak tehát az tűnt, ha a néhány sor bevezető után, nagyjából körbevázolom a lehetőségeket, és az azokkal járó buktatókat. Később mindenki eldöntheti, melyik történetrész fekszik neki jobban, melyik tartogatja a több kalandot.

Szamuráj, kutyaszorítóban...

Kenji. A dicső, de már letűnőfélben lévő Serpent klán katonája (vagy nevezhetjük alvezérének is, hiszen apja a klán feje volt). Több mint hét éven keresztül kalandozott távoli földeken, mielőtt úgy döntött, végleg hazatérne. Távozásának egy igen kellemetlen „baleset" volt az apropója. Valaki, vagy valakik egy szép nyári napon megműtötték az apucit egy jópofa tantóval. Sajna a fater nem élte túl a beavatkozást, mi több: szegény hősünk volt olyan botor, és oda is ugrott a haldokló mellé némi segítséget nyújtani. Hát persze, hogy az első arra járó paraszt azt kezdte rikácsolni, hogy gyilkos, gyilkos. Nos, Kenji jobbnak látta, ha lelép egy időre. A falubéliek természetesen meg voltak győződve az igazukról, és el is könyvelték azt. Kenji nem csak apagyilkos, de még gyáva is, hiszen szépen kereket oldott. Visszatérésünkkor már javában folynak az események. Megismerkedhetünk a kedves trónbitorló embereivel, a Shinja banditákkal. Kis barátaink javában ügyködnek az elszaporodott parasztok megritkításával. És máris itt az első választási lehetőség, amiről később bővebben beszámolok. Nem kell tartani tőle, hogy mindenki gyűlölni fog minket, rögtön szert tehetünk az egyik legjobb szövetségesre. A legfőbb segítőnk és barátunk, néhai apánk egyik leghűbb csatlósa lesz: Otomo. Egy hatalmas medvetestű szamuráj, aki megérkezésünk után azonnal felkarol minket, és biztosít a lojalitásáról. A környezetünkben kóborló falusi banda persze egyre csak hajtja a maga baromságait. Ha tehetnék, és nem riasztaná vissza őket a hátunkról lógó méretes Katana, már lincselnének is meg minket. Otomo a védelmünkre kél, és emlékezteti a jobbágyokat, hogy az előbb éppen mi mentettük őket meg a bőrlenyúzástól, meg karóba húzástól. Szóval bekummanhatunk régi barátunk dojojába némi zöld teára, miközben ismertetőt kapunk a régmúltról, és a jelenlegi helyzetről.

Amíg hős apánk élt, nagyjából minden rendben ment. Saját tekintélye, és az ősi Varázsgömb ereje elégnek bizonyult a Serpent klán összetartására, és arra, hogy a többi hőzöngőt sakkban tartsa. Aztán történt ez a sajnálatos merénylet, amellyel két legyet is ütöttek egy csapásra. Meghalt Kenji apja, így nem volt senki a ki a varázslatos Gömbbel megvédje a népet, valamint a fiát is sikerült gyanúba keverni, és elűzni a birodalomból. Nem volt varázscucc, sem helyettes az öreg után, szabad volt az út a kiskirályok és hatalomra vágyók előtt. Az Varázsgömbnek teljesen nyoma veszett, és a hatalmi harcok lassan felőrölték a gyengébbeket. Hét év alatt kialakult az új rend, amelyben a legerősebb maradt talpon. Ez Shija, és az ő klánja volt.



Egy mocskos nagyképű lázadó, aki köpönyegforgatásával szerezte a legtöbb befolyását, aztán ebből szedte össze a banditákból és fosztogatókból álló seregét. Felbérelt jó néhány íjászt és csatlóst, akik fosztogatással és rémületkeltéssel próbálják fenntartani a hatalmat. Majdnem oké a dolog, csak a parasztok között vannak egy pár ezren, akik lázadoznak. Csak egy vezér kellene



▲ Irány a rizsfőd, osztán dógozzá, mer nem lesz szaké!



▲ Nem durva ez a túlerő egy picit?



▲ Haiiii, soo haraido miszofune...



nekik, hogy a verbuvált sereg élére állva megtörje Shinja hatalmát. Kiderül a számunkra, hogy a kis hólyag mindenáron újjá akarja építeni saját klánját. Ha ez sikerül neki, akkor képes lehet annyira megfegyelmezni a seregeit, hogy azok majdhogy megállíthatatlanok lesznek. „A farkas és a lótusz addig hullajtja a könnyeit, amíg apád birodalma részeire van szakítva". Igaz mondás — Otomo barátunk szájából. Mindez arra ösztönöz minket, hogy nekifogjunk cselekedni, és megpróbáljuk letörni Shinja harci kedvét. Mindehhez többféleképpen is hozzáfoghatunk, a lényeg csak az, hogy a számunkra legjobban tetsző utat válasszuk.



▲ Magányos őrszemünk nem is sejti mit kaphat a szeme közibe



Rögtön a megérkezésünkkor belebotlunk két nagyképű banditába. Ők vidáman újságolják, hogy most készülnek kiirtani egy kisebb falucskát. Ha csatlakozunk hozzájuk, akkor hajlandóak beajánlani minket Shinjához. A választás egyszerű, vagy a banditákat kezdjük el püfölni, vagy a parasztoknak ugrunk neki. Mindkét út előre vezet, csak nem mindegy melyik oldalon haladunk a cél felé. Ha a banditákat kezdjük csépelni, akkor a hosszabb, de valamivel könnyebb játékmenetet vihetjük véghez. Ilyenkor rögtön megkapjuk az első speciális támadásfajtát, csak a következő eléréséhez kell többet kaszabolni. A parasztok elpusztítása a gonosz oldalára röpít minket, nagyon gyorsan fejlődünk, de az ellenfeleink jóval keményebbek, és többen is lesznek. Otomoval beszélgetve megkapjuk a második nagy dilemmát, miszerint hogyan folytassuk a harcot Shinja ellen. A két északi tartomány közül választhatunk. A bal oldalira kattintva igen akciódús szerepet vállalunk magunkra. Otomo, és még egy nyurga legényke segítségével kell elindulnunk az előretolt helyőrségeket kipurcantani. Célunk a folyamatos fejlődés mellett egy kisebb sereg összehozása, és szabotázsakciók végrehajtása a megszállt területen. Ez a rész egyébként az, melyet Shinja teljesen a kontrollja alatt tart, így előrehaladnunk is nehezebb lesz. A jobb oldali térség egy sokkal nyugisabb színtérre kalauzol minket. Itt jön az igazi meglepetés. Ebben a tartományban egy 3D-s stratégiai játékba csöppenünk bele. Az előbb még harcoltunk és karaktert fejlesztettünk, most pedig a parasztjainkkal gyűjtögetünk élelmet, majd próbáljuk őket kiképezni katonákká. Bármelyik részt is választjuk, egy saját magunk által kreált játékmenetet hozunk létre. Mint kiderült, mind az akció, és mind a stratégiai részt elkezdhetjük a jó és a rossz oldalon is. Az egyik valamivel könnyebb és hosszabb, a másik nehezebb és harcban bővelkedő lesz. Tehát. A jobb oldali földrész egy stratégiai célpont lesz. A megérkezésünkkor egy elég lestrapált állapotú falucskára lelhetünk, ahol egyetlen parasztkunyhó, és a hozzá tartozó jobbágy maradt meg. A szerencsénk az, hogy embereink nagyon szapora fajtából valók, és némi idő alatt újratermelhetjük őket. A parasztház, kb. háromperecenként „termel" egy embert. Jól gondoljuk meg, mire használjuk fel őket. Az első pályán 20 emberünk lehet egyszerre. Célszerű hat parasztot kiragadni a sorból, és kettesével munkába zavarni őket. A házacska közelében rálelhetünk egy kicsiny rizsültetvényre, és onnan feljebb egy tavacskára is. Két emberrel kezdjük el kitermeltetni a rizst, míg másik kettőnek adjuk ki, hogy hordják be a vizet a házba. A kijelző bal oldalán láthatjuk mennyi áll rendelkezésünkre a nyersanyagokból. Szerencsére arra, hogy több emberünk legyen, nem kell áldozni belőlük. A maradék két embernek van a legfontosabb feladata, ugyanis őket kell ráuszítani a rizs öntözésére. Ha ezt elvétjük, akkor a rizsültetvényünk egész egyszerűen kiszárad, és vége az utánpótlásnak. Másikat csak keresni lehet, mert itt még egyfajta vadrizs van, mi pedig még nem tudunk újabb telepeket létrehozni belőle. Ha aztán összejött egy nagyobb mennyiségű készlet, nekiállhatunk megépíteni az első harci Dojonkat. A Dojóban kreálhatjuk meg katonáinkat. Tulajdonképpen egyszerű lándzsásokat képezhetünk ki, akik két plusz tulajdonsággal is felruházhatóak. Természetesen mindez költségekben is több rizst és vizet jelent. A DRAGON'S STRENGHT-tel nagyobb ütéserőt ruházhatunk embereinkre, míg a DRAGON'S HEART-tal életerejüket növeljük meg egy kicsivel. Ha már a pluszoknál tartunk, ideje megemlíteni a csatákban használható speciális dolgokat. Két vezérünk, Otomo és Kenji, egyetlen speciális ütésfajtára képes (a játék elején). Ez a Critical Strike. Harc közben rákattintva, egy ütés erejéig dupla vagy tripla erős csapást érhetünk el. Sajnos ez az életenergia alatt jelzett stamina (állóképesség) jelentős csökkenését vonja maga után. Ha csordában támadunk a lándzsásokkal együtt, érdemes kipróbálni az ilyenkor aktiválható Battle Cry-t. Legalább 20%-os sebességnövekedést, és az ellenfelek harci kedvének csökkenését érhetjük el vele. Az energia visszanyerésének is létezik módja, mégpedig a pihenés. Az igaz, hogy nagyon lassan növekszik vissza, de a harc közben is csak rettentően lassan fogy el. A későbbiekben kifejleszthető katonák, mint például az íjászok, egy sor újabb tulajdonsággal ruházhatóak fel. Tapasztalati szintünktől (vagy inkább harci jártasságunktól) függően nő eme speckó támadások és képességek ereje. Bizonyos dolgokat nem kapunk meg rögtön, hanem némi idő után fejleszthetünk ki. A Zen jártasságot,



▲ Halálom ideje eljött, már nem érdekel semmi



▲ Első kiképzőközpontom, gyenge kiképzettjei



páncélzat (városi, erdei, sivatagi kiszerelésben) választható. A sérülések kikúrálására fájdalomcsillapító injekciókat használhatunk. Az alapfelszerelést (tárak, szurik) és a tudásanyagunkat (komputerek, CDRom-ok, belépőkártyák) a lelőtt ellenséges katonák „zsebeinek" kiforgatásával bővíthetjük. Sajnos sokszor csak hatalmas vérengzés árán lehet áthidalni a két rekettyés közti szintkülönbséget (Gyaloggalopp rulez), ahogy növeljük a nehézségi fokot, úgy csökken a fellelhető életet adó szurkapiszkák mennyisége. Marad a reload.

Ezek mellett minden akcióhoz jár egy éjjellátó és egy ún. marker, ami jelzi az ellenséges egységek pozícióját. Az akció közben persze nem pakolhatunk korlátlanul mindent magunkra, ennek a felső határa egyénenként változó, valahol a 30 és 40 kiló között mozog.

A misszziókban egyszerű paran-csokkal instruálhatjuk a spanun-kat, hogy kövessen, fedezzen, lőjön, vagy éppen szüntesse be a tüzelést. Ha nem utasítjuk, akkor a mozdulatainkat utánozza, és lő mindenre. Lehetőség van arra is, hogy gombnyomásra szerepet cseréljünk, és az eddig AI irányította társunk bőrébe bújjunk. Ekkor a mi kommandósunkat fogja a program vezérelni.

A küldetések végén a teljesített objektívák, és megölt „tango"-k arányában pontokat kapunk, és veterán bakaként kitüntetésben részesülhetünk. Mindezek természetesen módosítják a karakterek fizikai paramétereit is.

A játékmenet egyszerű: az épületekben szanaszét heverő, elhagyott PC-k, notepadek, minikomputerek felcsipegetésével információkat továbbítani a parancsnokságra. Ez persze nem ilyen könnyű. Számos alkalommal egy nyamvadt 3.5-es lemezt próbálna az ember megtalálni, hogy végre, közel félórányi, „fejetlen" keringés után végre továbbléphessen, de hiába. Aztán végül, persze tök véletlenül meglátja a kérdéses holmit egy virágágyásban, vagy az öltözőszekrényben. Mindenesetre adekvát helyen ;-) Az oda nem illő tárgyakról még annyit: a hermetikusan zárható hi-tech laborokban szinte mindig találni a földön vagy az irányító pulton dobozos sört, cigarettát és hitelkártyát.

Ha többedmagunkkal kívánunk... játszani, természetesen akkor a C:O nem éppen világmegváltó multija szinte dobja magát. 8 játékos hányhat egymás „kardélére" CTF, kooperatív, és DM pályákon. Mindezt TCP/IP, IPX, és internetes csatornákon.

Okos kutya! Fekszik! Lő!

Noha a legszembetűnőbb fejlődést mindig a vizualitás terén várnánk, ha új játékról esik szó, még is a mesterséges értelem finomságai kápráztatnak el mindenek előtt. A „virtuális hallás és látás algoritmusa" által vezérelt rosszfiúk nem ismernek kegyelmet. Egyszerűen muszáj lassan araszolni, mert egy ág reccsenését is meghallják, akkor pedig NINCS KEGYELEM! Összehangolt csapatmozgásra képesek, és rettentő pontosan lőnek. Jelzőrakétákkal hívják az erősítést, ami nem ritkán tankok formájában manifesztálódik. Ennek az MI rendszernek meg van az a jó tulajdonsága (kiegyenlítvén az esélyeket), hogy hozzávetőlegesen ugyanazokkal az érzékszervi képességekkel vannak felruházva az idegenek által megszállt katonák, mint mi magunk. Ők sem látnak a sötétben, csak akkor fordulnak felénk, ha zajt hallanak stb.



Ha az első gyanús jelet (lövést vagy egyéb zajforrást) nem követi újabb (lapítás miatt a további bajkeverés elmarad), csak futkároznak, néha megállnak, lehasalnak, majd tovább futkároznak. Ja, majd lefelejtettem, hogy közben ezt a két sort kiáltozzák: „Hol vannak? Honnan lőnek?" Újra és újra. Gáz.

Sajnos a bajtársunkat is megfertőzte az AI néhány „built-in" defektusa. Igaz, hogy ördögien bánik a fegyverrel — gyorsabb, mint Doc Holliday és akkurátusabb, mint Billy a kölyök. Csak azt felejti el, hogy éppen osonkodunk, és nem lövöldözünk mindenre. Így aztán gyakori szituáció, hogy egy szellőző aknában lapulva azt hallani, hogy ezerrel lő a kínálkozó réseken át. Vagy fedezék nélkül egyszerre 5-6 katonával számol le nyílt terepen. Tud valamit. Például stílusosan meghalni. Hooka-hey!

Aztán mintha csak a közeledő vonatot kémlelné, úgy szalad fel számunkra megmászhatatlan domboldalakon, és zavartalanul ugrik le minden szikláról, létráról, ami minket bizony jó pár életszázalék elvesztésére késztet.

Aztán itt van a kiadott parancs önkéntelen megtagadása. A négy alaputasítás legesszenciálisabbika (de szép szó) a „Kövess!". Én már rég felmásztam magam a következő emeletre. A „buddy-m" pedig még mindig ott sertepertélt a létra alján. Megviselheti a szerencsétlen önbizalmát, hogy képtelen felfogni mit mondanak neki. Átmászik korláton, bekúszik a csőbe, de az elágazásnál elbizonytalanodik.



A test egészén kitüntetett találati felületek vannak. Fej, törzs, végtagok. Ott rándul és fröccsen (vagy ezüstös árkot váj a lövedék a sisakon), ahol a golyó becsapódik. A sérülés is ennek megfelelően energiakategóriákat kapott. Így a fejlövés, ha páncél nem virít az ember arcán azonnali halát jelent.

Csitt? Hallga! Amott vajh, mi szóla?

A3D/EAX-ot támogató hangkártyák birtokosai előnyben! Mivel zene nincs igazán (csak a csatározásokat próbálja feldobni pár gyenge metál frázis) ezt nyugodtan el is felejthetjük. DE, így nagybetűvel: a 3D-s atmoszférazaj páratlan, elképesztő, zseniális. Ahány szó a szinonimaszótárban. Minden környezetben szinte tapintható az elképzelt világ. Megannyi talajszerkezet, megannyi lépészaj. Kopog a beton, csattog a fémrámpa, roszog a poros útpadka, ropog a levéltakaró, locsog a sekély gázló. Tücsökzene, madárfütty (bár semmilyen állat nem látható, de azért köszönik, megvannak), és a sokszínű mesterséges zaj (harci eszközök, gépek) mind-mind szerves részei az egésznek.

Az egyetlen, amit negatívumként éltem meg, hogy a „voice acting" nagyon bugyuta. Nem is az, amit mondanak, hanem ahogy mondják. Amerikában járunk, állítólag amerikai katonák vagyunk! Akkor miért beszél mindenki nevetségesen tipikus orosz akcentussal? És miért van rengeteg monitoron vagy falfeliraton cirill betűs szöveg? Montanában? Ez valami vicc? Mert komolynak durva lenne...

Egyrészt a Codename: Outbreak a futottak még (csak beszaggatva) kategória egyik gyöngyszeme. Jövő ilyenkor a kutya sem fog emlékezni rá. Ha csak nem lesz folytatása. Mondjuk a Codename: Weakest Chain... Másrészt viszont, ha csak a játék örömééert fogunk bele, félretéve a hibák után kutató árgus szemeket, akkor el lehet szórakozni vele hetekig. Mert akármennyire is összeollózott a forgatókönyv, hangulatával „játszva" megteremti a lehetőségét az átélésnek!

„Itt az idő, hogy megszabaduljunk félelmeinktől, és tudatosabban tekintsünk magunkra és az univerzumban betöltött helyünkre." (Joseph Campbell)

Ender Wiggin

www.codenameoutbrake.com

Virgin Interactive / GSC Gameworld

PIII 500 (PII 400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	9

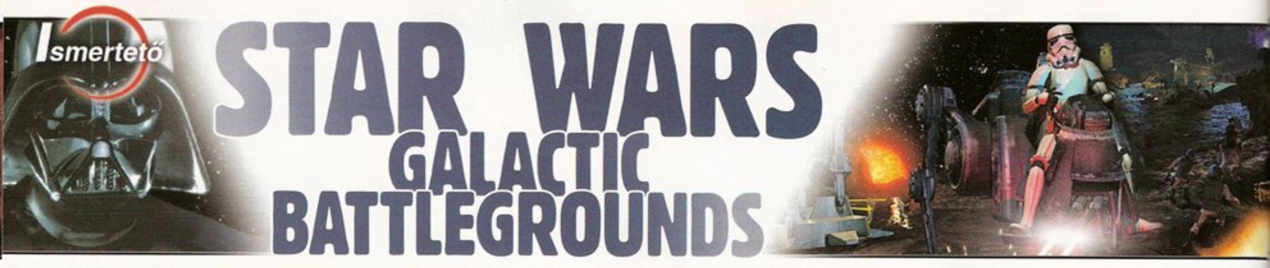
✓ - a fegyverrendszer ötletes
- a hanghatások egyedülállóak a jelenlegi piacon

✗ - 1 GB az install, a CD-t mégis kéri

85



Ezeket a játékokat
jobb kapni...
DRAKULA
(feltámadás)
MAGYAR NYELVEN
PC CD
index
TRAVELBOX HUNGÁRIA KFT.
France Telecom Multimedia
CANAL+ MULTIMEDIA
MICROÏDS
EUROPA UNIVERSALIS
1492-1792
MAGYAR NYELVEN
HIT · HATALOM · GAZDAGSÁG
Globális hódítás és diplomácia
Kolumbusztól Napóleonig
TRAVELBOX HUNGÁRIA KFT.
paradox
OIL TYCOON
MAGYAR NYELVEN
MAGYAR NYELVEN
PEARL HARBOR
Az égi háború
1941.dec.7. - Életed legveszélyesebb napja
TRAVELBOX HUNGÁRIA KFT.
www.travelbox.hu



STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS

A zerő legyen veled!

Időtlen idők óta — legalábbis mióta léteznek a Star Wars filmek — jelennek meg évről évre a különféle műfajokban a film történetére alapuló játékok minden létező platformra, és nincs ez másként a PC-s világban sem. A mióta a filmek sikerén felbuzdulva George Lucas megalapította saját játékfejlesztő cégét, LucasArts néven, találkoztunk már akciójátékkal, verseny szimulátorral, Quake-klónnal, stratégiával, interaktív mozival, egy szó, mint száz, a rajongóknak panaszra igazán nem lehet okuk, csak valahogy a stratégiai játékok terén volt gyenge a kínálat, mivel a most megjelent Galactic Battlegrounds pontosan a harmadik a sorban.

Vágjunk bele

Bevallom őszintén, némi előítélettel fogtam neki a telepítésnek, majd vetettem bele magam a játékba, emlékezve még a legutóbbi SW RTS, a „Force Commander" csúfos bukására.

Már a játék egyetlen animációját, a bevezetőt is, olyan picit gunyoros mosollyal az arcomon néztem végig, mert rögtön az elején olyan „Jedi Knight" feelingje volt az egésznek, a folytatás, pedig a filmekből kivagdosott, 45 másodpercbe tömörített jelenetek totális kavalkádja lett. Na de ami utána következett, attól esett le csak az állam igazán. Gyanús volt nekem, hogy miért ilyen alacsony egy 2001-ben megjelenő játék gépigénye, hiszen manapság nem ritka, hogy egy GeForce 2 MX-es kártya soványnak minősül, nem is beszélve a napjainkban megjelenő programok szinte kielégíthetetlen memória és processzor órajel éhségéről.

A titok nyitja roppant egyszerű. Ez az RTS akár az „Age Of Empires" harmadik része is lehetne, ugyanis a játékhoz a LucasArts megvásárolta a Microsofttól az AOE II grafikus motorját, és valószínű, hogy a teljes forráskódot, bár erről a híradások egy szót sem említenek — de ha elkezdtek vele játszani, gyorsan rájöttök majd, hogy igazam van.

A játékmenet, kezelés, és miegymás

A játék alapja tehát a „gyűjtögess nyersanyagot, építkezz, fejleszd a technikai szinted, és gyártsd le a megfelelő mennyiségű katonát és harci kütyüket, ami kell a győzelemhez" — egy klasszikus RTS, az AOE II alapjain, de a Csillagok háborúja sorozat szereplőivel, és helyszíneivel. Nyugodt szívvel kijelenthetem, hogy tényleg nem változtattak semmit a játék motorján, hiszen még a bosszantó hibák is ugyanúgy megmaradtak. Többek között az AI az, amin javíthattak volna, ráadásul kihagyták a különféle népek jellegzetességeiből adódó, esetlegesen egymástól merőben eltérő harcmodor, vagy egységek lehetőségét, amit az AOE II-ben már remekül megvalósítottak. Ezért aztán már nem is csodálkoztam azon, hogy minden szereplőnél ugyanazok az épületek, ugyanolyan egységek vannak, pontosan egyforma tűzerővel, hatótávval, legfeljebb a kinézetük tér el merőben egymástól. Ez alól van persze némi kivétel, például a Naboo Királyságnak eléggé gyenge a gyalogsága, és a nehéz fegyverzete, cserébe viszont ütős légiereje és haditengerészete van, de ezek a különbségek csak a negyedik technikai szintnél jelentkeznek. Külön érdekes volt számomra például, hogy minden népnek lehet Jedi lovagja, és a felhúzott erődben is ugyanolyan erejű spéci harcost lehet gyártani.

A játék kezeléséről csupán annyit érdemes megemlíteni, hogy mint a többi felület, ez is tökéletesen olyan, mint az AOE sorozatban megismert. Az egységek kiválasztása az egér bal gombjával, a parancsok kiadása a jobb gombbal történik, a [SHIFT] lenyomásával, pedig akár a bejárandó útvonalat is kijelölhetjük. Jól megszokott módon, egy „Command Center" az alapja mindennek, itt gyárthatjuk a „dolgozókat" akik majd a nyersanyagot gyűjtögetik, felhúzzák a különféle építményeket, őrtornyokat, falakat, kutató központokat. A technikai fejlődéshez most is valamilyen épület megléte a feltétel, és a csapatok „uppgradelése" valamilyen fejlesztés megléte után, adott nyersanyag mennyiségbe kerül.



▲ *Ez bizony a Millennium Falcon és benne Han Solo*

Csupa ismerős

Alapvetően kétféle játékmódot választhatunk, így a „Single Player", amin belül a bajnokság, és a hagyományos gép elleni menetek találhatók, valamint a „Multiplayer", amiben megvívhatunk játékos barátainkkal, a helyi hálózatban, modemes kapcsolaton, vagy a neten keresztül, esetleg fellépve a „zone.com"-on lévő szerverre, regisztrálás után csatlakozhatunk az ott folyó küzdelmekhez.

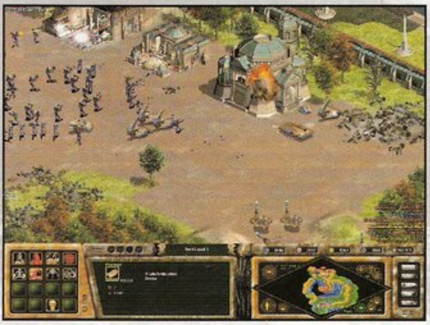
A bajnokságban az első küldetés sorozat egy oktató menet. Aki nem ismeri az alapokat jelentő AOE sorozatot, annak mindenképpen javaslom ezt a kurzust, hiszen mindössze egy óra alatt a végére lehet érni, és remekül megtanulható közben a program kezelése. A további öt „Campaign" egy-egy külön kis történet, amelyekben mindig más, a Star Wars filmekből megismert nép oldalán játszhatunk végig egy sorozatot. Így például a Lázadók és Leila hercegnő, a Kereskedelmi Szövetség, a Gungan-ek, a Wookie-k élükön Chewbaccaval, és természetesen a Galaktikus Birodalom katonáival Darth Vader vezetése alatt. A történetek végigjátszása során a programírók megpróbálták a filmbéli eseményeket, szereplőket, és helyszíneket feleleveníteni, bár nekem eléggé furcsa volt, hogy a „Trade Federation", akiket az „Episode I"-ben ismertünk meg, hogy keveredett össze Chewbaccaval, és Han Soloval. Találkozni fogunk tehát valamennyi epizód jellegzetes figurájával, épületével, és járművével, bár igaz hogy totális keveredésben. A rajongók persze tutira értékelni fogják a „Millennium Falcon"-t, vagy „C-3PO"-t, nem is beszélve a sok „R2-D2"-ről, akik bájos „prüntyögéssel" nyugtázzák a kapott feladatokat, de hadd ne soroljam itt most fel a játék valamennyi szereplőjét.



A bajnokság minden küldetése egy előre kiépített környezetben játszó-



▲ *Bocsánat Hercegnő, de bekapcsolva felejtette a vasalót...*

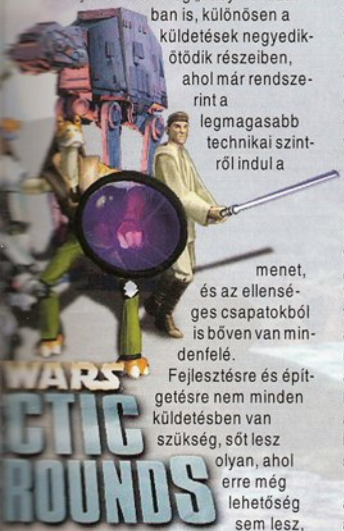


▲ *Mintha mérgesek lennének a fiúk*



dik, de itt inkább arról van szó, hogy az ellenfél, illetve az ellenfelek környezete van fullra kiépítve, mi pedig kapunk egy induló csapatot, egy nyersanyag készlettel.

A győzelem feltételei itt persze nem csupán arról szólnak, hogy ki szerzi meg a teljes uralmat az adott terület felett — minden küldetés elején kapunk egy spéci feladatot (majd utána sorban a többit), amit meg kell oldani. Például megkeresni egy helyet, vagy egy tárgyat, valakit elkísérni valahová, megvédeni egy építményt adott ideig, elfoglalni valamit, kiszabadítani és épségben „haza" juttatni egy szövetséges vezetőt. Mindenesetre a feladatok, mondjuk úgy: igen változatosak, és kellő kihívást jelentenek még „easy" fokozatban is, különösen a küldetések negyedik-ötödik részeiben, ahol már rendszerint a legmagasabb technikai szintről indul a menet, és az ellenséges csapatokból is bőven van mindenfelé.



Fejlesztésre és építgetésre nem minden küldetésben van szükség, sőt lesz olyan, ahol erre még lehetőség sem lesz, különösen az első pályákon, de azért a történetben előre haladva a feladatok megoldásának többféle módja is kínálkozhat, így ki-ki maga dönti el, hogy nekivág az induló csapattal, vagy nekifog előbb egy kis erősítést legyártani.

A hagyományos gép elleni menetekben vagy a program ad fel egy véletlenszerűen generált pályát, a hozzá tartozó feladattal, vagy ti magatok állíthatjátok be a paramétereket. Itt hatféle játékmódból lehet választani. A „Terminate The Commander" esetén, a feladat minden ellenséges parancsnok megsemmisítése, és egy emlékmű (Monument) felépítése, a „Commander Of The Base" választásakor, a pálya közepén lévő építményt kell birtokolni 550 napig, a „Defend The Monument" módban egy emlékművet kell megvédeni 250 napig, és a „Monumnet Race"-t választva az győz, aki először fel tud építeni egy emlékművet. Ezen kívül, van egy „Death Match" mód, de gondolom, erről nem kell különösen szót ejtenem. A játéktér beállítására is van lehetőség, ugyanis az általános térkép típust választva 29 különféle helyszín, míg a „Star Wars Locale" módban, a sorozatban megismert 13 bolygó, például a „Dagobah", az „Endor's Moon", a „Tatooine" a „Naboo" lehetnek a küzdelmek színterei. Be lehet állítani a térkép méretét is minitől a gigantikusig, valamint az ellenfelek számát 1-től 7-ig, a maximális populációt 25-től 200-ig, az induló technikai fejlettséget, valamint a győzelem feltételét, ami lehet az ellenség totális megsemmisítése, idő limit, vagy egy bizonyos pontszám elérése.

Na és ha mindez nem lenne elég a változatossághoz, akkor ott van a beépített „Scenario Editor" amivel mindenki olyan pályát kreál, aminek csak a fantázia szab határt, majd az így elkészített küldetés beépíthető a játékba, és meg lehet rajta akár a haverokkal is küzdeni „Multiplayer" módban.



▲ *A körön belül nem kell elem a walkmanba?*

Mindent a szemnek és a fülnek

Mint azt már említettem, a „LucasArts" az „AOE II" felületét használta fel a „Galactic Battlegrounds"-hoz, ami egyrészt kicsit már idejét múltnak tekinthető, és a kétdimenziós megjelenítés, valamint a szűkre szabott játéktér sem az, amiről ódákat lehetne zengeni, azonban mindezt a hiányosságot pótolja a látvány, és a hangok.

Sajnos az egységek és a szereplők most is a pályára feszített négyzetrács mentén mozognak, sokszor eléggé sarkosan, a robbanások meglehetősen elnagyoltak, de a táj, az épületek, az egységek, a szereplők rendkívül aprólékosan kidolgozottak, és a mozgás animáció egyszerűen tökéletes. Külön tetszett, ahogy a Jedi lovagok a fénykardjukkal kaszabolták a jónépet, meg ahogy a hatalmas lépegetők komótosan cammogtak megállíthatatlanul előre.

A hangokról is csupa jót tudok csak mondani, hiszen a háttérzene, a szereplők hangjai, egyszóval minden, aminek hangja van, az a filmbéli megfelelőjének a hangján szólal meg. Nekem legjobban a Gunganek főnökének, Boss Nass-nak a furcsa hanghordozása, és Dart Vader erőtől duzzadó dörmögő hangja tetszett. Na persze a Tie Fighterek visítása sem akármi, nem is beszélve Chewbacca felhördüléseiről, vagy C-3PO aggódó hangú monológjairól.

Summa Summarum

Nem vagyok messze az igazságtól, ha kijelentem: ez a játék nem hiányozhat egyetlen RTS kedvelő polcáról sem, a Star Wars rajongóknak pedig kötelező darab. Igaz a grafikája nem mai gyerek, de mégis rendkívül jól kidolgozott és részletes, a hangok és az effektek jól eltaláltak, a játékmenet közepes fokozaton már meglehetős koncentrációt igényel, és mindezt szerény gépigényen, ráadásul a játékidőre sem lehet azt mondani, hogy egy hétvégén végig lehet nyomni az összes pályát.

Clemi

Jött a körökre osztott Star Wars Supremacy, s a játékosok keseregtek vala: jó, jó, de nem is annyira, mert azért elég ronda, meg aztán borzasztó irányítással bír. Rövid időn belül ment is a lecsóba. Pár évvel később, a relatív közelmúlt során mutatkozott be az immár 3D-s alapokon nyugvó Hard Core RTS, Force Commander címen. Miután annak rendje s módja szerint produkál még a Supremacy örökséghez mérten is jókorának nevezhető bukást, a Lucasarts végre feladni látszik „nem-hallgatunk-senkire" alapú fejlesztési politikáját, s következő stratégiájához végre motort licenszel. Ne tessék örülni — Age of Empires 2 motort. S noha az Ensemble Studios féle engine korának legkiemelkedőbb RTS motorjai közé tartozott, az általa képviselt látványszínvonal 2001-ben már nem jelent garanciát a sikerre. Maradt még a kérdés, vajon mily hatékonyságú együttműködésre lehet képes a kvázi-ódon motor, illetve a Star Wars univerzum. Ennek eldöntése a játékos feladata, miután becsekkolta a Stracraft Wraith-ek mintájára épületek felett levitáló, buzgón durrogtató X-Wingek kecsesnek csak nagy jóindulattal mondható performanszát.

www.lucasarts.com

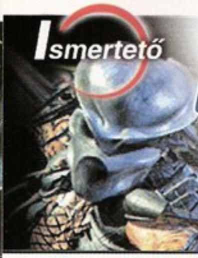
LucasArts / Ensemble Studios
PII 300 (PII 233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	9

✓ - kis gépigény, villámgyors grafika
- hosszú játékidő

✗ - mintha az AOE egy újabb részével játszottam volna
- időnként túl nehezek a küldetések

82



Aliens vs. Predator 2



Vadászkalauz haladóknak

Az idei évben alig lépett fel számottevő FPS a sokplatformos játékpiac színpadán. Néhány katonásdi TBS és az Undying rászolgált ugyan az érdeklődésre, de őket leszámítva nem sok minden árnyékolta be a genre rajongóinak malacperselyét. A megspórolt anyagiakon lehetett viszont hardvert frissíteni (abba viszont, fennforgás esetén szegény cserépmalac beletörődött). Mert bizony az 500MHz-es alapórajel hajnalán, a cacheméretek és rambuszok bűvöletében a fejlesztők egyre bátrabban kínálnak robosztus, a közepes konfigurációkat végzetesen leterhelő játékokat. Akik megléptek a kockázatos, vezéráldozattal járó (ha a fölösnek tűnő anyagi áldozatoknak hála elköltözött a párjuk, és a vele egy konfigurációban található anyósuk is;-)) vasárú-ápgrédet, máris kezdhetnek töprengeni azon, hogy miből és hogyan csoportosítanak át még egy kis pénzmagot, amiből megetethetnék az újsütetű, éhes családtagot. És hogy mivel?

Van néhány legenda, amit a játékosok, vagy éppen a programozók nem hagynak meghalni. Taktikusan adagolva az információ-infúziót egyenest a sokmilliárdos üzletet tápláló ütőérbe — ígéreteikkel mindig ott motoszkálnak a vásárlók tudatában.

A préda

Sokan hirdetik, hogy a méret a lényeg. A kicsit is becsülő ellentábor most pihenjen. Az AvP2 a mai trendnek megfelelően, kérdezés nélkül 1.3 gigát felnyomat az ember legkeményebb perifériájára;-) Többtucat pálya, közte masszív átvezető animációkkal, igen rövid töltésidőkkel. Így már érthető, mire ez a kompromisszumot nem ismerő hozzáállás.

Még a vinfos alatt egy „launcher" menüben kell a 3D eszközt és a felbontást (az opti miskák nagyot csalódhatnak a kártyájukban) kiválasztani. Eztán érdemes takarékra venni a hangerőt, mert a Sierra logo bizony — az igazi rettegés előfutáraként — képes váratlan bizonyítékát szolgáltatni inkontinens mivoltunknak.

A főmenü igen „választékos". Külön pont foglalkozik az internetes, és külön a hálózatos játéklehe-tőségekkel. Azt, hogy milyen mértékben akarjuk leterhelni hardverünket vizuális igényeink megzabolázhatatlanságával, nagyszámú opció végigböngészése után dönthetjük el. A küldetésválasztás a kapcsolódó portéka (könyvek, játékok, filmek) — immár évtizedek óta bevált — arculatát tükrözi. Három összefonódó sors, három kampány misszió. Izgalmas, jól felépített történet, gyermeteg fordulatokkal. Harrison nevű obsitosra (kinek arcát Schwarzi orrából, szájából, miszter bín szemeiből, és a neves, „kérdezzük-meg-a-közönséget?" tévés-ceremóniamester hajából gyúrták össze) hárul a feladat, hogy egymaga tisztítsa meg az egész bolygót. Meglepő és mulatságos, hogy a páncélozott APC-k és leszálló egységek tűzereje ellenére, egy magányos katona vesződik ajtónyitogatásokkal, ellenállhatatlan vágyat érezve az összetört elektromos panelek hackelésére. Igaz, vannak ép, mindazonáltal „zárva" feliratú kijelzők, de hát hősünk nem az ésszerűség híve. A mesebeli dramaturgiát némileg oldja a sajátengines cut-scenek mennyisége és minősége. A Monolith ebben tényleg óriásit alkotott.





A történetek végső soron összefüggnek, csak úgy, mint '99-es elődjében, a helyszínek minden karakter szemszögéből bebarangolhatók. A legérdekesebb vonalvezetési újítás, az ismét „lenyúzott Alien-bőr" nyújt örömet, és verítéktől iszamos egérmarkolászást. Ugyanis a tojásból kipenderült, kis ágról-szakadt arctámadóként kezdődik pályafutásunk. Majd, miután otthonosan mozogtunk a letaglózott áldozat mediastinumában, eleinte izgága matchbox-szörnyként, majd nyalka óriásrovarként sodródunk mindenféle kalamajkába.

A három faj kalandjai kb. 20 órányi tiszta kikapcsolódást nyújthatnak, és akkor még mindig ott a királyi többes. Mert az AvP2 multija, tényleg kiiiiiirály. Tíz választható karakter, úgy, mint: here (nem a testrész!), paetorian, predalien, runner, nyolcféle katona skin (Ivan, Dmitri Rykov, Dunya, Jonhson, Jones, Ichiro, Harrison) és a remekbeszabott predátor bácsik (könnyű, nehéz, támadó és standard). 16 játékos a legkézenfekvőbb sebességi beállításokkal (56K, ISDN, DSL, T1, T2) 12 félLmetesen komor hangulatú pályára mozdulhat rá. A standard DM, Team DM mellett találni pár speciálisan „szörnyű" módozatot:



Evac — emberek a „állatok" ellen. Amint a név sugallja, evakuálásról van szó.



Hunt — vadászat az emberekre. Aki meghal, vadászként „respawnol".

Survivor — túlélés egy igen durva világban. Ám itt nem az ember főnöke izzasztja a herét (nem a rovartani kifejezés)...

A Monolith Productions Inc. 1995-ban jött létre Kirklandben, Washinton államban. Nem csak fejlesztőként, hanem kiadóként is számos sikert értek el. Demóikkal felkeltették a mindig résen hajoló „nagytestvér" figyelmét, és mikor a Microsoft szélesre tárta az „ablakot" (és talán fagyközeli élménnyel is megajándékozta őket), elkápráztathatták a világot egy olyan, forradalminak számító grafikai rendszerrel, ami abban az időben csak DOS alatt volt megvalósítható. Hamarosan megszületett a Goraud-ot és a Phong-ot gyönyörűen alkalmazó forráskód, a **LithTech 3D Engine**. Sorra születtek a motor sikeres referenciái: a Blood sorozat, a Shogo, a Get Medieval. Olyan kiadók és fejlesztő stúdiók kölcsönözték a technológiájukat, mint az Activision, Barking Dog, Cryo, Fox Interactive, Disney Interactive vagy éppen az Interplay. A moci jelenleg négy csomagban kapható, licenszelhető — csúnya szóval. A Jupiter a csúcs. A No One Lives Forever következő epizódja készül majd a felhasználásával. A Talon (2.5-ös verzió) a lelke az Aliens vs. Predator™ 2-nek. A Cobalt által kínált lehetőségeket a Sony PlayStation® 2 programozói igyekeznek kiaknázni. Végül pedig a Discovery: főként internetes multi-játékok erőforrásaként számítanak rá. Akinek van 75 - 250.000 dollárja, és hajlandósága, az felveheti a legközelebbi képviselettel a kapcsolatot, és már is nekiláthat a fejlesztésnek!





Overrun — támadók és védők harcolnak a pozíciókért.

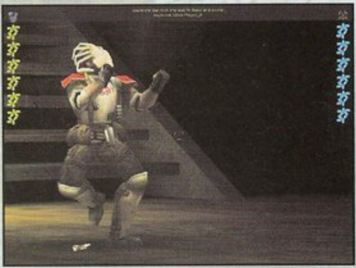


A préda lelke

Az új motor. Tökéletesen képes visszaadni az élien univerzum hangulatát. De mégis hiányérzetem van. Apróságok, amik nem is igazán új elemei a korszerű grafikának, mégis hiányoznak a Lithtech repertoárjából. Gyönyörű fény/árnyék effektusokat képes létrehozni, de dinamizmus nélkül. A falakon végigsöpör a lámpa (ez az egyetlen igazi pozitívum), de a textúrák alkotta „gyári" árnyékolás cseppet sem változik. Vajon a Monolithnél látták a Blade Of Darkness-t idén tavasszal? Nincsenek tükrök, ami az első AvP egyik legnagyobb dobásának számított. Abban az algoritmusban több volt, sem mint, hogy így eltűnjön (azóta sem láttam olyan minőségben kidolgozott tüköreffektust egyetlen játékban sem!). Az autók ablaka egyszerű, átláthatatlan, fénytelen felület. A legtöbb objektumon nem hagy nyomot a nehéztüzérség sem. A karakterek magas polygonszámmmal szépen mutatnának, ha nem ódon, éleshatárvonalú elemekből épülnének fel. A halálanim egy nagynulla. Nicsenek eltérő módon latba eső találati felületek, és darabolodó "skeletal modellek". Az alsó végtagok mozgása, és a talaj nincsenek szinkronban.

És mégis: végre egy játék, ami a bonyolultsága ellenére nélkülözi a grafikai bugokat. És akkor becsapódik az elő gémpléj bug. Majd a következő. És így tovább. Script hibák, „environmental AI" hibák mindenütt. Ezek némelyikét újratöltéssel sem lehet megkerülni. Csak kódokkal.

Aztán ott van a clipping. Hát, hogy a nyavalyába gyűjtsön szegény vadászunk trófeákat, ha azok egyszerűen beleolvadnak (szó szerint)



a talajba? Minek a páncéltörő lövedék Harrisonnak, ha embertársai az arcukba kapott 20! ilyentől sem borulnak meg?

Célkitűzés volt a környezet interaktivitásának fokozása, hogy ne csak egy újabb „kapcsolónyomkodós" játék szülessen.



Nem állítanám, hogy összejött a dolog. Néhol valóban beavatkozhatunk; egyegy tokmány és zár átolvasztása, manipulálás a kamerákkal eredményt hozhat a feladatok megoldásában. De minden irányítottan, kitüntetett helyen a játék linearitásának megolajozását szolgálja. A tárgyak jobbára sérthetetlenek (leszámítva a képernyőket).

A '99-es AvP-hez egy teljes audio CD melléklet volt, ami a játék dinamikus aláfestéseként szolgált, sőt önálló „filmzeneként" is megállta a helyét. Az idei, második epizód szintén két korongot foglal el, ám ezúttal a remek zenei kíséret a programfájlokba integrálva található.

És még, így a vége felé egy remek hír: az Avp1-el ellentétben végtelen mentési lehetőséget élpítettek a játékba, talán éppen a nagyszámú negatív visszajelzés hatására.

Az utolsó szó jogán

Ha csak egy átlagos FPS-ről lenne szó, akkor is kiérdemelné a jó osztályzatot, de mivel ennél jóval többről van szó, egyszerűen kihagyhatatlan a sorozat rajongói számára. A Fox nagy kockázatot vállalt, mikor fejlesztő céget váltott, de végső soron nem döntöttek rosszul. Nem kis feladat megfelelni a trédmark hagyományainak, a Monolith pedig igazán kitett magáért.

Ender Wiggin

Mikor Alan Dean Foster 1978-ban Dan O'Bannon, Donald Shusett hevenyészett forgatókönyvötletéből megírta az első Alien regényt (további nagyágyúk, akik tollat ragadtak: Alien — Robert Sheckley, David Bischoff, a Perry házaspár, Damien Forrestal — Doom sorozat papírra vetője! Predator — Paul Monette, Simon Hawke, Kyle Sternhagen, Nathan Archer) az akkor még kiaknázatlan, és igazi nagybetűs KARAKTER-ek hiányában stagnáló sci-fi piac (csak az 50-es évek nagy koponyáinak mai szemmel olvasva bizony igen konzervatív írásai próbálták kielégíteni az olvasók táborát) még nem is sejtette, mi találta el, igen kényes, mondhatni végzetes helyen. Ridley Scott filmje pedig, noha mérföldkőnek számított, csak a nyolcvanas évek közepétől vált igazi kultuszfilmmé. '86-ban elkészült a folytatás, amit öt év múlva még megtoldottak egy nyúlfarknyival. Az Aliens túlélőgárdája két taggal megrövidült. Michael Biehn (Dwayne Hicks tizedes) valamilyen okból nem vállalta a további asszisztálást, Carrie Henn (Rebecca Jorden) pedig tinédzserré cseperedve még ráncfelvarrás után sem játszhatott kisiskolás korú leányzót. Így hát hálivúd néhány probléma-megoldó „zsenije" volt kénytelen az idegen-inváziós filmek legelcseszettebbjéhez scriptet szolgáltatni, ami a premier plán megjelenítést elkerülve korai „forgatókönyv-halállal" súlytotta a nem túl frappánsan kiírt hősöket. Steve Perry trilógiája kavarta fel először az Alien-saga körüli állóvizet 1992-ben. Eredeti ötletei egy igen sötét, és a kritikusok szerint hangulatában megújult, erőteljes képi világú filmet eredményezett, J.-P. Jeunet rendezésében. Az alaptörténet valószínűleg a '86-os Bolygó neve: halálban megismert kislány, Newt húszas éveinek szörnyű megpróbáltatásait mesélte volna el, Földön, s világűrben. Minden kulcsmotívum szerepelt a regényekben az 1997-es filmből. A hadseregtől az idomított óriásrovarokon át, a feltámadott Ripley-ig. Állítólag az ötödik epizód előkészületeinek is nekiláttak, és ha Ms. Weaver tud egy kis időt szakítani a Ghost Busters 3 forgatási szünetében, nem kizárt, hogy — Joss Wheadon forgatókönyvének felhasználásával — Ellen Ripley is hamarosan összehaverkodik egy Ragadozóval a mozivásznon.





Ghost Recon



Kelet-Európai Szabadtéri Játékok



▲ *Haláltusa*



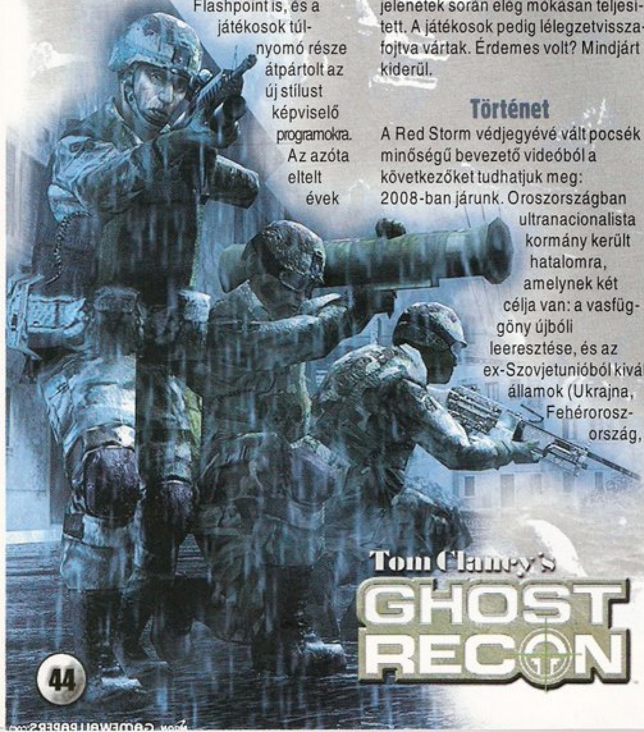
▲ *négy*



▲ *képre*

Bár lehet, hogy kissé túlzó az állítás, mégis megkockáztatom: kevés fontosabb dátum van a PC-s játékok — természetesen nem létező — történelemkönyvében, mint a Rainbow Six megjelenésének a napja. Tudtommal ugyanis ez a program teremtette meg a 'tactical shooter' névre hallgató stílust. A játékmenetet annak idején nagyon sokan kritizálták. A legtöbb felhasználó előbb kétségbeesetten kereste a 'Health', 'Armor', és 'Ammo' feliratú csomagokat, majd felháborodottan csapkodta az egyébként ártatlan egeret az alátéthez, amikor szembesülnie kellett azzal a ténnyel, hogy ebben a programban elég egyetlen golyó, és holtan terülünk el. Aztán szépen lassan a legtöbben hozzászoktak ahhoz, hogy ebben a játékstílusban a pontos tervezés, és az óvatos mozgás alapvető fontossággal bír. A történet innen már ismert. Megjelentek a folytatások, megszületett a Counter-Strike, majd idén nyáron kijött az Operation: Flashpoint is, és a játékosok túlnyomó része átpártolt az új stílust képviselő programokra. Az azóta eltelt évek alatt a Red Storm a Rainbow Sixben rejlő lehetőségeket maradéktalanul kihasználta. Nem is volt más esélye, hiszen a cég ezeken a programokon kívül szinte csak irdatlan nagy bukásokat produkált. A srácok mostanra látták elérkezettnek az időt arra, hogy egy utolsó küldetéslemez (Black Thorn) kiadásával búcsút intsenek a sorozatnak, és valami újba fogjanak.

Az új gyermek neve Ghost Recon lett. A program szlogenje talán ez lehetne: 'Rainbow Six a szabadban'. Ugyanis az R6 alapvetően CQB-játék (close quarter battle) volt, vagyis az összecsapások túlnyomó része zárt térben játszódott. Erre volt kihegyezve a mára már igencsak korosnak mondható engine is, amely a szabadtéri jelenetek során elég mókásan teljesített. A játékosok pedig lélegzetvisszafojtva vártak. Érdemes volt? Mindjárt kiderül.



Történet

A Red Storm védjegyévé vált pocsék minőségű bevezető videóból a következőket tudhatjuk meg: 2008-ban járunk. Oroszországban ultranacionalista kormány került hatalomra, amelynek két célja van: a vasfüggöny újbóli leeresztése, és az ex-Szovjetunióból kivált államok (Ukrajna, Fehéroroszország, Kazahsztán, Grúzia, Litvánia, Lett-, és Észtország) visszacsatolása. Ezt a NATO sem nézheti tétlenül, így csapatokat küld a területre, köztük egy amerikai speciális gyalogos egységet, a Szellemeket is.

A háttértörténet, mint azt láthatjátok, nem túl eredeti, ami talán annak is köszönhető, hogy a Ghost Recon mögött nem áll Tom Clancy regény. A mester azonban most is jelen volt a program készítésénél. Egyrészt tanácsadóként segítette a fejlesztők munkáját, másrészt ő közvetített a programozók és a hadseregben lévő kapcsolatai között.

Játék előtt

A játékmenet alapvető változtatásokon ment keresztül. A sokak által kedvelt, de legalább ugyanolyan sokak által elátkozott tervezési fázis teljesen kimaradt a programból. Bevetés előtti kötelezettségeink így mindössze feladataink áttekintésére, valamint a megfelelő csapat és fegyverzet kiválasztására korlátozódnak.

Az eligazítások meglehetősen részletesek. A ránk váró terület térképe mellett rendelkezésünkre áll néhány fénykép is a stratégiai fontosságú objektumokról, így nagyjából tisztában lehetünk azzal, mire is számíthatunk majd ránk az akció során.

Egy küldetésben legfeljebb hat katona vehet részt. Az akciócsoport három csapatból állhat, míg egy csapatban maximum három ember lehet.

Katonáink feladatkörük és felszerelésük alapján négy csoportba oszthatók. Ezek: lövész (rifleman), támogató (support), mesterlövész (sniper), és tűzszerész (demo). A teljesített küldetések után a résztvevők tapasztalati pontokat kapnak, amelyeket újabb négy kategóriában szórhatunk szét. Ezek: fegyverkezelés (weapon), lopakodás (stealth), állóképesség (endurance), és vezetési képesség (leadership). Érdemes odafigyelni az úgynevezett specialistákra is, akikkel ugyancsak egy-egy sikeresen teljesített misszió után bővül kis csapatunk. Ők egyrészt sorkatonáinknál jobb képességekkel rendelkeznek, másrészt különleges fegyvereik és eszközeik vannak, harmadrészt külsejük is messziről megkülönbözteti őket az „átlagtól".

Az elérhető fegyverek — számuk húsz körül van — és eszközök különböző kombinációkban választhatók. Ez jelentősen megkönnyíti a csapat gyors és hatékony felszere-



lését. Nagyot nem tudunk hibázni, hiszen a gép figyelmeztet minket arra, ha valamilyen fontos — illetve a küldetés teljesítéséhez feltétlenül szükséges — dolgot kifelejtettünk volna a hátizsákból.

Ha már eszközökről beszélünk. A játékban számtalan járművel találkozunk, de sajnos ezeket nem áll módunkban kipróbálni még utasként sem. Ez az Operation: Flashpoint megjelenése után fél évvel elég ciki, különösen egy olyan program esetében, amely ennyire nagy hangsúlyt fektet a realitásra, és a taktikai elemekre.

Kezelőfelület

Az, hogy a tervezési fázis kimaradt a Ghost Reconból, még nem jelenti azt, hogy süketek, némák, és vakok lennénk a küldetések során. Csapatunk mozgását ugyanis két — nemsokára bővebben bemutatott — képernyő segítségével tudjuk egyszerűen, mégis hatékonyan koordinálni.

A 'Soldiers' képernyőre kattintva csapatunk bármelyik tagjának a bőrébe belebújhatunk. Emellett ezen a képernyőn láthatjuk a küldetésben résztvevő emberek beosztását, képességeit, fegyverzetét, és természetesen egészségi állapotuk felől is itt érdeklődhetünk.

A másik képernyő, amely a 'Command' névre hallgat, talán még az előzőnél is sokkal hasznosabb. Egyrészt látható rajta az adott küldetés helyszínéül szolgáló terület térképe a megközelíthetetlen helyekkel, és a stratégiai fontosságú pontokkal együtt. Ha erre bármelyik csapatunkat kiválasztva rákattintunk, útvonalpontot adunk meg. Sőt, azt is beállíthatjuk, hogy embereink az adott pontra megérkezve mely területet fedezzék. Ezen kívül itt befolyásolhatjuk haladási sebességünket, és agresszivitásukat is.

A kezelőfelületet meglátni, megszeretni, és megtanulni használni pillanatok alatt sikerült. Ennek a két képernyőnek a segítségével szinte minden, csapatmozgással kapcsolatos igényünket ki tudjuk elégíteni, kivéve talán egyet. Az egyes csapattagoknak nem tudunk külön parancsokat adni, az egy csapatba tartozó emberek mindig együtt mozognak. Mire gondolok? Vegyünk egy olyan helyzetet, ahol egy épületet szeretnénk megtisztítani az ellenállástól háromfős csapatunkkal. Erre a feladatra ketten is elegen lesznek, ezért szeretnénk, ha a harmadik az első szobában maradna, és fedezné a bejáratot, hátha egy ellenség erre téved. Na ezt nem tudjuk megtenni.



▲ bontva



▲ Egy megsemmisített tankhadosztály

A kíméletlen életszerűségükről hírhedt Tom Clancy darabok legújabb epizódja sem piskóta — ám mi a teendő, ha már ez sem elég? Bizonyos, önnön magukat az alkotóknál jóval nagyobb szaktekintélynek valló játékosok állítják, kitűnő ez a Ghost Recon, egészen kiváló ez a Ghost Recon — de még mindig nem az igazi, mert súrolt füllövés esetén karaktereink nem esnek hipothermiába a kiömlött vér mennyiségének okán. S lőn — a www.ghostrecon.net címen elérhető rajongói siteról már letölthető a Realism Mod patch csomag. Az ezzel megtámogatott változat az alkotók szerint már olyan közel áll az életszerűséghez, amennyire az csak lehetséges — értendő ez a fegyverek tűzerejét, illetve a sebesülések szinteződéseit vizsgálván. Figyelem! A patch nem hivatalos jellegéből adódóan mindenki csak saját felelősségére használhatja azt. Ki ké' próbálni, max. uninstall.

Akcióban

A játék, és egyáltalán, a környezet a Red Stormhoz méltóan realisztikus. Pillanatok alatt beleélhetjük magunkat egy olyan katona szerepébe, aki erdős területen halad előre azzal a tudattal, hogy egy terepszínű egyenruhában fekvő ellenség talán már másodpercek óta mesterlövészpuskájának a távcsövében figyeli. Ennek ellenére nem szabad idegeskedni, hanem lassan és megfontoltan kell előrenyomulni.

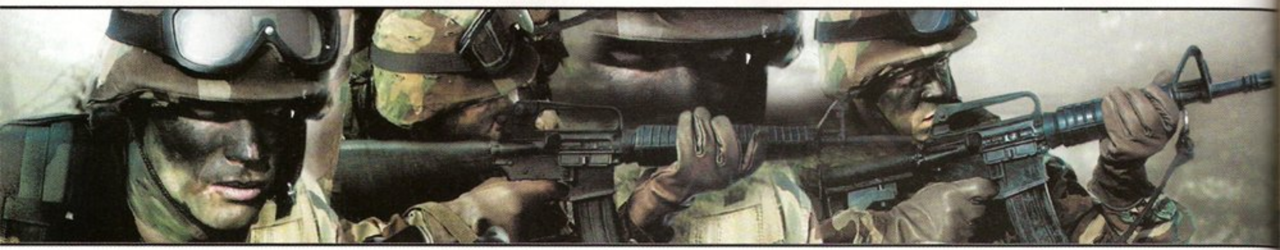
A fejlesztők annyival megkönnyítik (?) az életünket, hogy bizonyos helyekre egyszerűen nem teszik lehetővé a feljutást. Már ez sem méltó ahhoz a realisztikus szemlélethez, amely egyébként a GR-t jellemzi. Az viszont már egyenesen röhejes, hogy az ugrás, mint funkció, hiányzik a programból. Még egy térdig érő falon sem tudunk átszökkenni. Az sem megoldás persze, hogy CS módra ugráljunk, mint a bakkecskék, miközben úgy 40 kiló felszerelés van a hátunkra és a mellkasunkra aggatva, hogy az ugyancsak nem pehelykönnyűségükről ismert fegyverekről már ne is beszéljek. Mindenesetre ezen még lehetett volna csiszolni, mert a guggolás, a fekvés, és az oldalirányba kihajolás még közel sem minden. Még egy észrevétel: az oldalirányú mozgás (strafe) sokkal lassabb, mint ahogy azt más, hasonló stílusú játékban megszokhattuk.

A töltényekkel célszerű észszerűen bánni, mivel a figurák sérülésmodellje teljesen csontvázalapú, vagyis egy golyó a fejbe pontosan elegendő. A fegyverek tüzelési módja, ahogy azt már a Rainbow Sixben is megszokhattuk, állítható, tehát lehet egyesével is, és sorozatokat is lőni. Sajnos, mi is hasonlóan akkurátusan vagyunk lemodellezve, így nagyon kell figyelni a testi épségünkre. Erről van is egy sztorim: az egyik küldetésben már túl voltam a mindent eldöntő nagy tűzharcon, és elégedetten konstatáltam, hogy mindenki életben maradt. Aztán ahogy mindenki iszkolt a menekülési pont felé, észrevettem, hogy az 'A' csapat egyik tagja nagyon lemaradt a többiektől. Megnézem a Soldiers' képernyőt és látom, hogy a stilizált emberalak bal lába piros, vagyis meglőtték. Odarohanok hozzá, és amikor megláttam, nem tudtam, hogy sírjak-e vagy nevessek. Szegényke olyan szánalmat keltően húzta a lábát, hogy legszívesebben a hátamra kaptam volna, amúgy Forrest Gump módra.

A Ghost Reconban a Red Stormtól szokatlan módon lehetőségünk nyílik arra, hogy a küldetések közben is mentsünk. Azonban ez elég érdekesre sikeredett, működését igazából a mai napig nem sike-



▲ A símaszkos akcióban



rült megértenem.
Minden térképen találunk egy 'Extraction zone' névre hallgató pontot, ahova a feladatok teljesítése után el kell jutnunk katonáinkkal. Ez csak akkor nem szükséges, ha nincs több ellenség a pályán. Az R6 örökség ebben a megoldásban is egyértelmű.



▲ *Kedvenc emberem, a símaszkos mesterlövész*

Grafika

Mindig gondban vagyok, amikor egy-egy program grafikájáról kell írnom, ugyanis nem érzem magam kellően kompetensnek az ügyben. Nekem tetszik. A nyílt terek megjelenítésére optimalizált engine két különböző, egy közepesnek (Cel2-800, 256 MB RAM, TNT) és egy annál kicsit jobbnak (Cel2-860, 256 MB RAM, GeForce) mondható konfiguráción is jól muzsikált, ugyan nem túl magas felbontásokban.
A tereptárgyakra húzott textúrák egy-két kivételtől eltekintve részletesek, és szépek. A fák hajlongnak a szélben, a folyók áramlása szemmel is jól látható, a nap fénye pedig olyan erős, hogy amikor felé fordulunk, szinte attól tartunk, kiégeti a monitor képcsövét. A megjelenítés minősége akkor sem romlik, amikor elered az eső, vagy a hó. Bár nem telepítettem fel újra az összehasonlítás kedvéért, de így emlékezetből azt mondanám, hogy a természet ábrázolása jobban sikerült a Red Stormos fiúknak, mint a Operation: Flashpoint cseh alkotóinak.
A programban látható emberek megjelenítésére nem lehet panaszunk; kidolgozottságuk megfelelő szintű — különösen csapattársainké —, és animációjuk is roppant élethűre sikeredett. Nem kevésbé elhanyagolható tény, hogy legjobb barátaink, a csapattársaink kezében látható fegyverek is „dögösen" festenek. Ezeket nemcsak ezért nézzük meg jó alaposan, hanem azért is, mert a saját kezünkben nem fogjuk látni őket, ergo a R6-örökség itt is érezhető.

Hangok

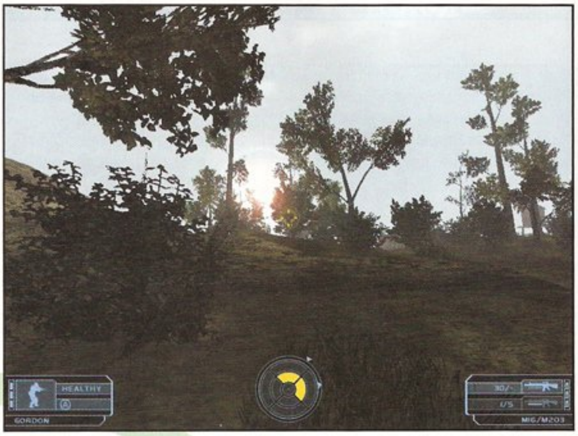
A Ghost Recon a hanghatások terén nem mutat fel semmi különlegeset, de azt sem állíthatom, hogy kudarcot vallana. Ami pozitívum: a hangforrások térbeli pozicionálása az EAX technológiának köszönhetően parádésnak mondható, a küldetések előtt és után hallható művek pedig Hans Zimmert idézik. Ami negatívum: csapattársainknak nem adhatunk rádión parancsokat.

AI

Semmit nem ér a grafikusok munkája, ha a mesterséges intelligenciáért felelős csapat nem végezte jól a dolgát. Szerencsére ők sem lopták a napot.
Az ellenfelek 'Recruit' fokozaton még elég bambák, később azonban egyre rafináltabbak: kihasználják a tereptárgyak által nyújtott fedezékeket, csapatban mozognak, és célzásuk is jelentősen feljavul.
A tőlünk függetlenül mozgó csapatrészeket alkotó társaink mesterséges intelligenciája már hagy némi kívánnivalót maga után. Annak ellenére, hogy mozgásukat és viselkedésüket a 'Command' képernyő segítségével meglehetősen pontosan tudjuk szabályozni, azért nem árt odafigyelni rájuk, és a fontosabb összecsapások erejéig csatlakozni hozzájuk.
Ha viszont mi is a harcok részesei vagyunk, az AI időnként annyira jó, hogy már-már az az érzésünk, hogy lemaradunk az akcióról, hiszen csapattársaink rendre leszedik helyettünk az ellenfeleket.
Komoly kritika talán csak embereink útkereső algoritmusát illetheti, akik hajlamosak beragadni bizonyos helyekre.

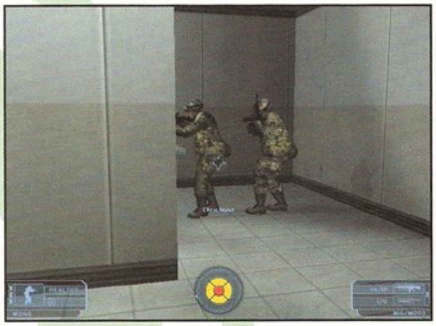
Multiplayer

A Ghost Recon fejlesztése során végig szem előtt tartották a többjátékos üzemmódot. Épp ezért szerettem volna bővebben beszámolni erről a lehetőségről, de akadályokba ütköztem. Kezdjük talán a játékhoz csatolt szerverkereső programmal, az ubi.com-mal. Az egy dolog, hogy szép, és pillanatok alatt kapcsolódik a központi szerverre. Az is remek dolog, hogy úgynevezett lobbikba tömöríti a játékosokat, és csecse kis ikonokkal jelzi az éppen futó partikat, és a résztvevők számát. Viszont az már egyáltalán nincs rendben, hogy annak



▲ *Ami szép, az szép*

ellenére, hogy hétvége volt, és kábelnetes elérésről próbálkoztam, egy hercig kis teknőc jelezte elérésem gyorsaságát. Az meg már egyenesen pofátlanság, hogy hiába próbáltam olyan partihoz csatlakozni, ahol elvileg volt szabad hely, amikor beléptem volna, mindig azt a visszajelzést kaptam, hogy tele a szerver.


▲ *Sorbanállás a budinál*

Ennek örömére egy gyors uninstall keretében könnyes búcsút vettem a programtól, és inkább az All-Seeing-Eye névre hallgató szerverkeresővel próbálkoztam, amelyet mindenkinek csak ajánlani tudok. A telepítést, a konfigurálást, és a tényleges csatlakozást percek alatt elvégeztem, így végre játszhattam is. Sajnos csak olyan szerverre jutottam be, ahol malaciga folyt, így legnagyobb sajnálatomra nem tudtam kipróbálni a kooperatív küldetésteljesítés lehetőségét.
Választható játékmódok: Hamburger Hill, Last man standing, Sharpshooter, Search and rescue, Firefight és Mission.

Összegzés

A Ghost Recon a nyilvánvaló hiányosságok ellenére is remek játék. Fáj a rádióparancsok, és a mobilitás hiánya, de a mérleg másik serpenyőjébe annyi pozitívumot tudok tenni, hogy egy pillanatig sem kétséges a pontszám.

Bazska

www.ghostrecon.com
Ubi Soft / Red Storm Entertainment
PIII 800 (PII 400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	9

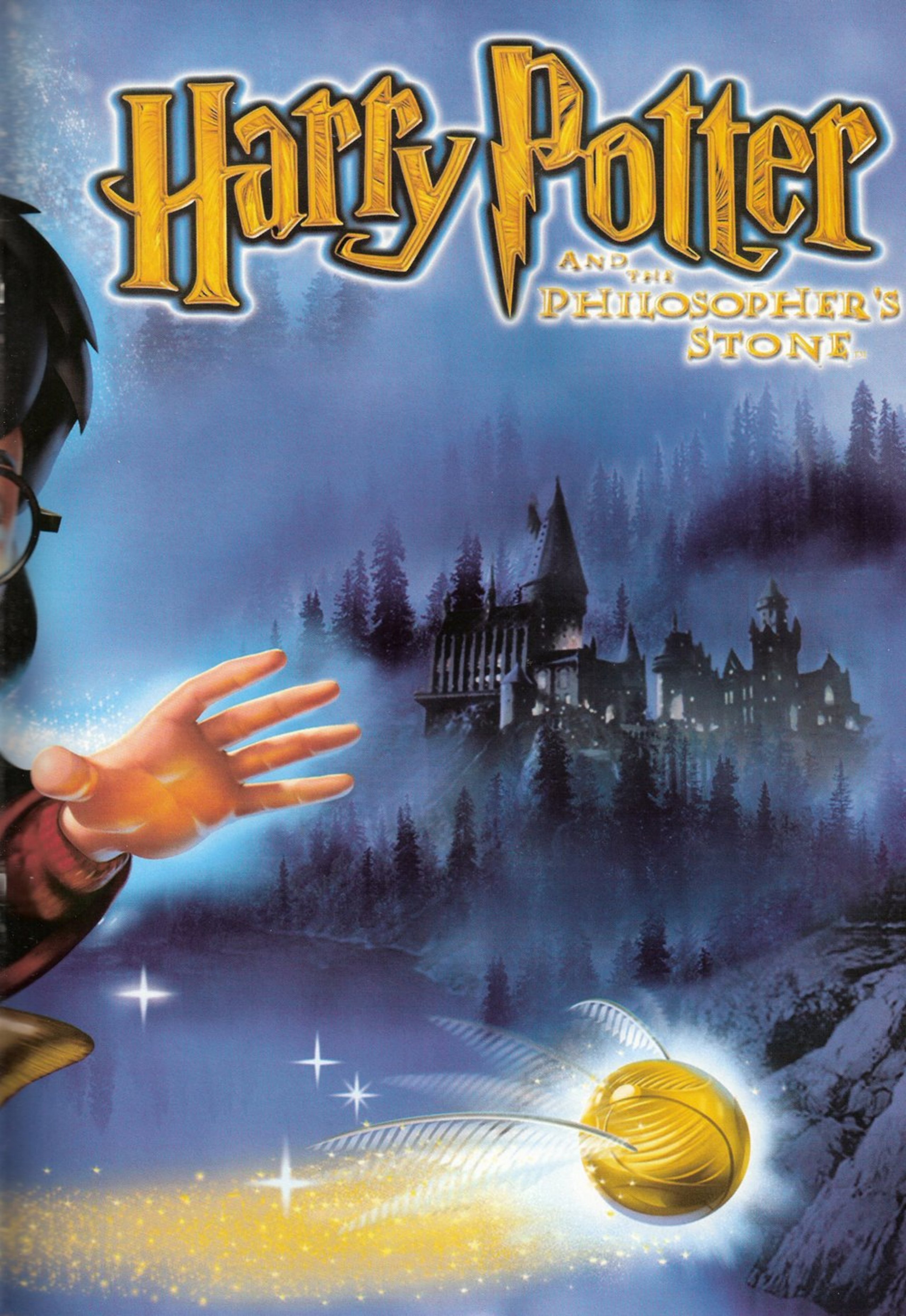
✓ -grafika
-kezelőfelület
-játékélmény

✗ -túlsok kompromisszum
-multiplayer-nyűgök

89


Etherlords
576 KByte


Nimbus 2000
576 KByte


Harry Potter
AND THE
PHILOSOPHER'S
STONE



ÚJDONSÁGOK

576

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389. BUDAPEST, PF. 132. TEL: 32-95-303

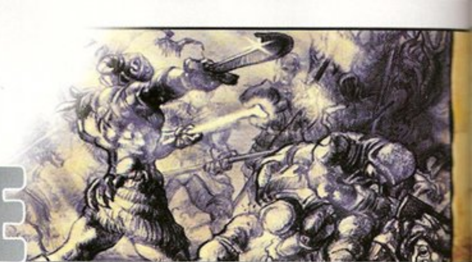
www.576.hu

A NAGY BALHÉ (MAGYAR NYELVEN)	9,999	ICEWIND DALE	6,999
AGE OF EMPIRES COLLECTOR'S EDITION	29,999	ICEWIND DALE: HEART OF WINTER	7,999
AGE OF EMPIRES I GOLD EDITION	8,999	IMPERIUM GALACTICA II	3,333
AGE OF EMPIRES II GOLD EDITION	19,999	INDUSTRY GIANT	3,999
AGE OF EMPIRES II CONQUERORS	9,999	JAGGED ALLIANCE 2.5	4,999
AGE OF SAIL II	7,999	JUNGLE BOOK: THE GROOVE PARTY	9,999
ALADDIN NASIRA BOSSZÚJA	9,999	JURASSIC PARK III	HÍVJ
ALONE IN THE DARK 4	9,999	KA-52 TEAM ALLIGATOR	1,999
ASTERIX MEGA MADNESS	7,999	KINGDOM UNDER FIRE	12,999
BUGS BUNNY & TAZ: TIME BUSTERS	7,999	LEGO BIONICLE	HÍVJ
BALDUR'S GATE 2 SHADOWS OF AMN COLLED	12,999	LEGO CREATOR: HARRY POTTER	HÍVJ
BALDUR'S GATE 2 THRONE OF BAAL	7,999	MAX PAYNE	HÍVJ
BLACK & WHITE	12,999	MERCHANT PRINCE II	7,999
BUZZ LIGHTYEAR OF STARCOMMAND	9,999	METAL GEAR SOLID	9,999
CEASAR III (BEST SELLERS)	2,999	MOTO RACER 3	HÍVJ
C&C RED ALERT 2	10,999	MYTH III - THE WOLF AGE	HÍVJ
C&C RED ALERT 2: YURI'S REVENGE	6,999	NBA 2002	HÍVJ
CLIVE BARKER'S UNDYING	11,999	NHL 2002	12,999
COMANCHE 4	HÍVJ	ORIGINAL WAR	9,999
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2	21,999	OPERATION FLASHPOINT	HÍVJ!
COMMANDOS 2	10,999	OUTLAWS (CLASSIC)	3,999
COSSACKS: EUROPEAN WARS	9,999	PLANESCAPE TORMENT	3,999
CURSE OF MONKEY ISLAND (CLASSIC)	3,999	POOL OF RADIANCE	HÍVJ
DEUS EX	HÍVJ	RAYMAN M	HÍVJ
DIABLO BATTLE CHEST	12,999	RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	HÍVJ
DIABLO (BEST SELLERS)	2,999	SACRIFICE	11,999
DIABLO II	7,666	SETTLERS 4 (MAGYAR NYELVEN)	7,999
DIABLO II: LORDS OF DESTRUCTION	8,999	SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	11,999
DINO CRISIS	3,999	SILENT HUNTER II	HÍVJ
DRIVER (BEST OF)	3,999	SOUL REAVER 2	HÍVJ
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	12,999	SQUAD LEADER	9,999
ESZEVESZETT BIRODALOM	12,999	STAR WARS: BATTLE FOR NABOO	12,999
EMPIRE EARTH	8,999	STAR WARS: JEDI KNIGHT & DARK FORCES	5,999
EUROPEAN SUPER LEAGUE	5,999	STAR WARS: ROUGE SQUADRON 3D	5,999
F1 2001	12,999	STAR WARS: X-WING ALLIANCE	5,999
FA PREMIERE LEAGUE MANAGER 2002	8,999	STAR WARS: X-WING COLLECTORS SERIES	5,999
FALLOUT TACTICS	11,999	TECHNOMAGE	4,999
FIFA 2002	12,999	THE GRINCH	11,999
FLIGHT SIMULATOR 2002 STD	24,999	THE NATIONS (MAGYAR NYELVEN)	9,999
FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO	34,999	TIGRIS SZÍNRE LÉP	9,999
FLY! II	11,999	TRAFFIC GIANT GOLD	7,999
GABRIEL KNIGHT III (BEST SELLERS)	2,999	TRAIN SIMULATOR	19,999
GRAND PRIX 3 GOLD + SEASON 2000	7,999	TROPICO	HÍVJ
GRIM FANDANGO (CLASSIC)	3,999	UNREAL TOURNAMENT (BEST OF)	3,999
HALF-LIFE (BEST SELLERS)	2,999	WARTORN	2,999
HALF-LIFE: BLUE SHIFT	6,999	WHEEL OF TIME	3,999
HARRY POTTER & THE PHILOSOPHER'S STONE	12,999	ZAX THE ALIEN HUNTER	9,999
HOMEWORLD (BEST SELLERS)	2,999	ZEUS GOLD EDITION	8,999

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



MYTH III THE WOLF AGE



A „Véres Aratás" sorozat trilógiává bővül

Az ősz folyamán már írtunk a Green Berets című játékról, ami a Myth sorozat második epizódjának motorját használta. Ebben a gameban amerikai katonák irányítását vállaltuk magunkra, hogy a vietnami dzsungel poklaiban teremtsünk némi rendet. Ha a játék másra nem is volt jó, arra biztosan, hogy újra felkeltse az érdeklődést a Myth sorozat iránt.

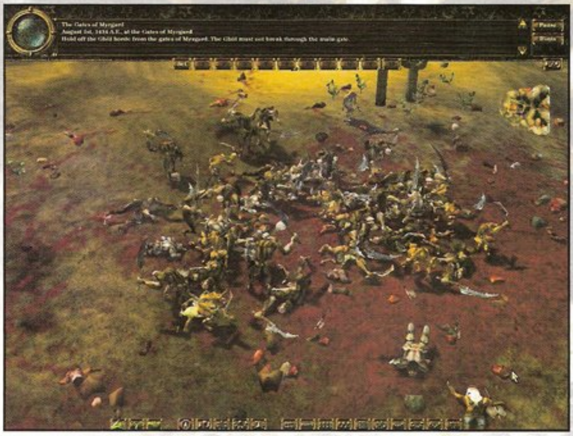
A „Mítosz" nyitódarabja az 1998. év hajnalán jelent meg. A Fallen Lords beírta magát a játékok történelemkönyvébe, méghozzá csupa nagybetűvel. Az első igazi háromdimenziós megjelenést adó valós idejű stratégiai játékként, mint stílusteremtő alkotás marad emlékezetes. Ma is emlékszem az elképedt arcokra, és a hitetlenkedő megjegyzésekre: csodaszámba ment a forgatható nézet, a domborzat, sőt mára talán viccesnek tűnik, de leesett az állunk, mikor azt láttuk, hogy a figurákat eltakarja például egy-egy fa, vagy a nyílvesszők megakadnak a tereptárgyakon. Bizony, ez akkoriban még újdonságnak számított, pedig nem is volt olyan régen. Természetesen, mint minden úttörő darab, a Fallen Lords is sok hibával rendelkezett. Bővelkedett bugokban, de a kezelhetősége is komoly kívánnivalót hagyott maga után.

Másfél évvel később debütált a Soulbrighter, mely sokat tanult „bátyja" hibáiból, illetve az óta a palettán megjelent elképesztően sok hasonszőrű próbálkozástól is. A számos klón is lehet az egyik oka annak, hogy a második rész messze nem durrant akkorát, mint az első Myth. Sok hibát kiküszöböltek, javítottak a grafikán, de a kezelhetőség az elsőhöz hasonlóan nehéz maradt. A rajongótábor mindenestre, ahogyan nevébe is foglaltatik, rajongott érte, az Interneten komoly klánok alakultak, és csépelték egymást, ahogyan az a nagykönyvben meg van írva.

A sorozat sikerének alapvetően mégis az a különös, még máig is szinte egyedülálló hangulat a titka, amit csak a Myth tud nyújtani. Ha a szerepjátékos szótárból szemezgetünk, a „dark-fantasy" kifejezés pontosan ráillik. A természetfeletti hatalmak ellen vívott, bukásra ítélt háborúban küzdő maroknyi seregmaradékokkal kell küzdeni halálon túli, majdhogynem legyőzhetetlen ellenfelekkel szemben. Nincs szó világmegváltásról, sorsfordító ütközetekről, nem. Itt az a hős, aki minél több ellenfelet ránt magával a halálba, esetleg életének kockáztatásával pár percig fel tudja tartani a sereg üldözőit, vagy felderítőként az ismeretlen rémségek közé lopakodik.



▲ Nem azt mondta, hogy a sárga úton menjünk?



▲ Ilyen még a Rettentehetetlenben sem volt

Úgy tűnik, Phantom Menace óta a játékfejlesztők köreiben sikk előzményekben gondolkodni. Hasonlóan a Kohanek korai történelmét bemutató Ahriman's Gifthez, a Myth III is az eredeti epizódok előtt bonyolódik. Hogy pontosak legyünk, 1421-et írunk egy még az eredeti Mythekben ábrázolt birodalmakhoz képest is kegyetlen, vér s eső áztatta tájon. A mű alcíme — The Wolf Age, azaz a Farkas Kor(a) — Connacht, a Farkas nagyszerűségét szignózza, aki a Myrkridia elsöprése után Minden Ember Lakta Föld Császárává lesz. Már, ha vagy annyira spiller, és képes vagy őt eljuttatni odáig. Én megtenném!

Hogy az élet értékének hangsúlyozása még nagyobb hangsúlyt kapjon, a Myth játékokban minden szereplő nevesített, sokuk „beszélő nevekkel" felruházott harcos, kinek múltját ismerjük, jövőjét mi alakítjuk. El lehet képzelni micsoda dráma, mikor kedvelt harcosunk, kit mi „neveltünk" föl — emlékszünk minden csatájára és minden kalandjára — a feláldozandók listájára kerül, hogy halálában a többiek életét, és a küldetés sikerét biztosítsa. Ha szerencsénk van, megeshet, nem is hiába küldtük a biztos pusztulásba...

Nem utolsó sorban a dark stílus mellett — vagy inkább: miatt — a látvány különösen nagy hangsúlyt kapott. A naturalisztikus, valósághű ábrázolásmód a csatákat olyan iszonyatató és mocskos „magasságokba" emelte, ami szintén páratlan a játékok világában.

Most, majd három év hallgatás után itt a sorozat harmadik darabja a Myth 3 — The Wolf Age. Grafikailag csúcs, hangulatilag még „darkabb", és a kezelhetőség is sokat javult — egyszóval megérte a várakozást.

Mikor? Farkaskor!

A Bukott Urak háborúi véget érnek. A száz évig tartó háborúskodás után végre fellégezhetnek a birodalmak. Egy történelemtudós éppen ekkor találja meg azt, amit egész élete során keresett: a háborúk előtti idők történelméről szóló feljegyzéseket. Mélyen egy hegy gyomrába eltemetve, emberi láb által már ezer éve nem taposott szentély padlóját járja, mikor egy belső kamrába jut. A falakon, a padlón és tornyokban magasodó papirusztekercseken éppen azt örökítették meg elődei, amire vágyott: népének múltját, de legalább is egy olyan nehéz szakaszát, mint amin ő, és a mostaniak éppen átestek.

Ezer évvel ezelőtt szörnyű hatalom kelt, mi pusztulásba kergette a birodalom népeit, egy sötét hatalommal játszó mágus,



Moagim élőhalott seregei vezényletével az egész ismert világot hatalmába akarta keríteni. Ez az az idő, mikor az ogárok népét mágikus bilincsbe verték, és az embernépek ellen kényszerítették. Ez az az idő, mikor a gigászi vasgólemek összefogtak a „Rossz"-szal, ez az az idő, mikor az emberek és törpék nemzetei elkeseredetten küzdöttek az életben maradásért a halálon túli hordák ellen. Ez az az idő, mikor egy új hős született, Connacht, kit a Farkasnak is neveztek. Ez az az idő, amit úgy hívnak: a Farkas kora.



Tizennégy év háború: menekülés, kitartás, ellentámadás, cselszövés, és árulás jellemzi ezt a kort, ami



> Az FPS-ek révén feltalálódott — SICC! — játékmódok, mint a klasszikus Capture the Flag, avagy a kooperatív alapú Assault, immár a hardcore RTS-ek világát sem hagyják hidegen. Nem ez az első eset ugyan, hogy egy valós idejű stratégiában hasonló módokkal találkozhatunk, ám a Myth III-ban ábrázolt többjátékos lehetőségek meglehetősen kiforrott formáról tesznek tanúbizonyságot. Külön külság, hogy a Vengeance névre keresztelt, mellékelt Myth III szerkesztő segítségével nem csupán új, s bárki által használható térképeket, ám új egységeket is tervezhetünk. Úgy hírlik, a Myth III fórumok már most „melyikünk-csinál-lazább-térképet" bajnokságokat rebesgetnek, így érdemes lehet nyitott szemmel járni. De akkor is, ha épp nem rebesgetnek semmit.

Connacht győzelmével ér véget. De ő, kit „megfertőzött" a halálon túliak, és a mágia esszenciája, terhes tudás birtokába kerül. Jól tudja már, hogy eljő egyszer egy másik kor nagy soká, mi szintén pusztulással fenyegeti a jövő nemzedékeit. Ezért hát csatáit, a háborút annak minden részletével együtt feljegyezteti, és elrejti az idő vasfoga elől...



Az asztal alatt

Ha valaki játszott már a sorozat előző darabjaival, azonnal otthon fogja magát érezni az új játékban is. A kezelés alapvetően ugyanaz maradt, a billentyűzetet tekintve biztosan, viszont egérrel is tudunk már „háromdében" forgatni, illetve zoomolni, ha görgős az „asztali rágcsálónk". Ha valaki még nem ismerné az irányítás csínját-bínját, az a rövid, de annál tanulságosabb tanítópályán átküzdve magát megismerkedhet az alapvető funkcióbillentyűkön kívül a különböző cselekkel és speciális képességekkel is, mint például a törpék hajító módszereivel, és a többi hasznos jártassággal.

Az irányítás valamivel barátságosabb lett az egér bevonásával, de súlyos gyermekbetegségként máig megmaradt az a nyolc billentyű, ami a látható kép beállításáért felelős. Ez egész egyszerűen túl sok, mivel nehezen kezelhető. Számos más játékban ötletesen és kellemesen feloldották már ezt a problémát. Nemegyszer azért vesztettem el egy-egy csatát, és kellett visszatöltenem korábbi állásokat, mert a hirtelen támadásoktól megijedvén ide-oda nyomkodtam a billentyűket — hátha segít☺—, de a végére rendszerint a pálya egyik sarkában kötöttem ki, és ez alatt csapataimat a feldolgozás egy kései stádiumába jutatták az ellenfél hentesei...

Mielőtt belekezdünk egy pályába, jól gondoljuk meg, milyen nehézségi fokozaton fogunk játszani. A könnyű fokozat kiválasztása rombolhatja saját egónk erejébe vetett hitünket számos játéknál — de nem itt. (Még emlékezhetünk arra a csúnya bugra is a Fallen Lordsban, ami semlegesítette a fokozatokat: bármit választottunk, a legnehezebb nehézségi szintet kaptuk☹) A Wolf Age hármat ajánl fel, elnevezésük is különbözik a megszokottól: gyenge, bonyolult, legendás. Első alkalommal nyugodt szívvel válasszuk a könnyűt, így tényleg lesznek egyszerűen végigvihető pályák, de például a törpék városának ostromakor, vagy a golemek szentélyeiben cinkes helyzetek adódhatnak így is, ezt garantálom. Ha pedig egy pályáig eljutottunk, azt már bármikor újra játszhatjuk a nehézségi szint utólagos módosításával is.

Talán ebből következhet, hogy a fejlesztők szakítottak az eddigi hagyományokkal: az egységeket nem visszük át egyik pályáról a másikra — igaz fejlődnek, killjeik számát és hőssiességüket gondosan feljegyzik a trubadúrok —, szóval nem kell aggódni, ha mondjuk a csata végére elhalálozik a csapat nagy része. Legtöbbször csak a speciális karaktaerek, a hősök életbenmaradásáért kell aggódnunk, de ők elég jól tartják magukat ahhoz, hogy ne kelljen az utolsó sorokban kullogniuk.

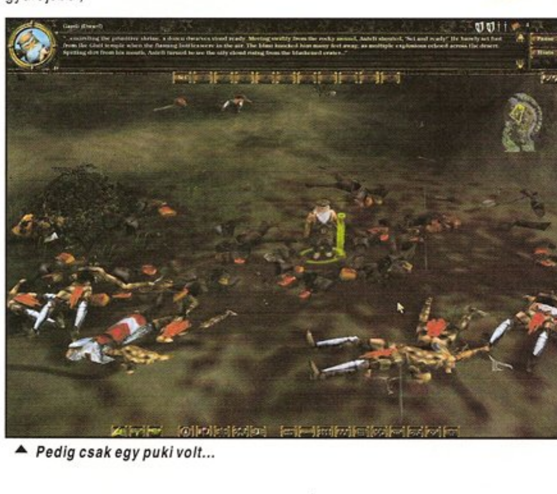
Ahogyan korábbról megszokhatuk már, számos lehetőség kínálkozik csapataink felállásainak beállítására. Most elmondom, mit lehet, aztán mit nem lehet. Életmentő funkció, hogy ez Enterrel az összes, a képernyőn található egységet kijelölhetjük. Alul, a képernyő alján szépen egymás mellett sorakoznak a formációkat jelentő ikonok, de ezek számként is megjelennek a képernyő tetején. Alakíthatunk kört, négyzetet, paralelogrammát, kockát, és startvonalhoz felsorakozó hosszútávfutókat. Mindez szép és jó, de a lényeg hiányzik. A Myth-sorozatban nem lehet az egységekhez számokat rendelni, ami vészes hiányosság.

Az egymás közelében álló hasonló típusú egységek kijelölődnek, ha egy társukra bökünk, de csak nagyon kis körben érvényes ez. Végeredmény: hiába a szép sorakozó, karika meg minden, úgy kell összecsipegetni előbb-utóbb a csapat egyes tagjait. A törpéket sokszor alig tudtam kihalászni a nehézpáncélos lovagok gyűrűjéből, mindez persze egy vészheyzet közepén... Nem elég hatékony a visszavonulás módszere sem, sőt majd minden egység sebességével gondjaim voltak. Nemegyszer percekig követtek egy hájas disznó zombit a leggyorsabb íjászaim, de nem tudták lőtávolon belül fogni... Ha már itt tartunk, sok pályán visszatérő elem volt az ilyen, és ehhez hasonló fogócska, de az sem egyedülálló példa, hogy a térkép „spórolós" megjelenítése miatt sokat kell kolbászolni, mire megtalálja az ember a helyes utat.

A háború tizennégy évén kell keresztülküzdenünk magunkat az emberek és a törpék oldalán, a legkülönbözőbb helyszíneken és időszakokban. A mellékelt képeken is látható, hogy a Myth 3: The Wolf Age grafikailag igencsak változatos. Szép, nagyon szép, és látványos: a kies sivatagoktól kezdve a törpék bányáin keresztül, az éjszakai dzsungelen át, az olvadó hóval borított hegycsúcsokig mindenfelé fogunk kalandozni, és hogy még jobban elmerülhessünk a látvány adta



▲ Nemtom kik ezek, de naggyon szigorúak



▲ Pedig csak egy puki volt...





▲ Teszter, nem lehetne ezt újra tölteni?



▲ Tjorvi, cigiszünet?

lehetőségekben: sokszor és bátran használjuk a zoomolási lehetőséget. Megéri, a változatosság gyönyörködtet, de! Mindennek ára van, ennek pedig különösen nagy.

A múlt hónapban sírt a szám a S.W.I.N.E. magas gépigénye miatt, de azért a TNT2-es 16 megás Vantával 800x600-ban, igaz, néha nyögvenyelősen, de kipörgettem a játékot. Megkaptam ezt a programot: videó beállítások menüben 640x480 felbontás, tizenhat bit színmélység, minden más textúra beállítása is a minimumon, majd new game: olyan szaggatás, hogy szégyenemben az asztal alá bújtam, és sokáig nem szóltam senkihez. Azóta beújítottam egy pár kategóriával izmosabbra (VargaB. meg is jegyezte, hogy felvágok vele, de csak azért cikizett, mert neki nincs ilyen, hehe...), így már szalad, mint a mérgezett egér. Tehát akinek nincs legalább egy GeForce2, vagy ehhez hasonló kártyája, felejtse el ezt a progit, mert szerintem a Max Paynet is simán leköröz erőforrás-igényeiben. Abba pedig belegondolni sem merek, mi van, ha páran neten keresztül akarnak játszani. A fejlesztők nem is ismertették az ajánlott gépigény követelményeit, csak a minimumot☹

Egységek

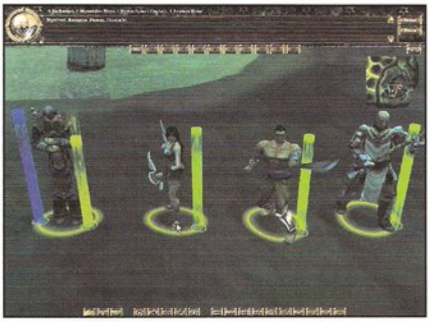
Kevés fajta egységgel találkozhatunk a játékban, de legalább azok sem újak☺ Legalábbis a játszhatók között. Simán megspékelhették volna még egy-két fajta karakterrel, akár repülő figurákkal, meg ilyesmi — ha engem kértek volna fel az „egységek kiötléséért felelős mélyen tisztelt szakember" posztjának betöltésére, adtam volna nekik még egy kis kraftot változatosság tekintetében. Azt a furcsaságot már nem is említsük, hogy a legtöbb irányításunk alatt álló figura egy az egyben ugyanúgy néz ki, mint ezer évvel későbbi utódjaik. Vagy ez már kukacoskodás☺ ?

A speciális karakterek, a hősök majd mindegyike rendelkezik valamilyen speciális fegyverrel, használjuk rendesen.

A birodalmi katonák teljesen átlagosak, semmivel sem tűnnek ki, nem is szerettem használni őket, ők az elsők, akiket minden szívfájdalom nélkül fel lehet áldozni.

Az erdőkerülők (ranger) már sokkal szimpatikusabb társaság. Ezek a két kardal felszerelkezett, terepszínű ruhába öltözött harcosok hatékonyan vagdalkoznak, és ami a legfontosabb: adott számú gyógyításukkal megsegíthetik elgyengült társaikat.

A barbárok rászolgálnak viselkedésükkel elnevezésükre, amolyan conani stílusban öltözködve, nagy hanggal hőbörögve, de bátran, és hatékonyan esnek neki bármelyik ellenfélnek.



▲ Specialisták egy kínai kung-fu filmből

Az íjászok legyenek kedvesek szívünknek, messze hordó (jaja: távoli vödör☺) fegyverzetükkel már jócskán a közelharc kezdete előtt megritkíthatják az ellenfél hordáit. Arról nem is beszélve, hogy számos esetben a támadók gyalogosan megközelíthetetlen helyeken bujkálnak, ebben az esetben is az ő feladatuk a terep megtisztítása. Ne essetek abba a hibába, mint én, hogy elfelejtitek használni a speckóikat, a tüzes nyílvesszőket.

A törpéknek számos fajtája van, úgymint: közelharcos, lángszórós (komolyan!), és gránátos. Az estek túlnyomó többségében csak az utóbbival fogunk találkozni, de a mi oldalunkon, hála az égnek! Képességeik kihasználásához nem árt némi gyakorlás, tölteteik ártalmas hatásait eleinte lehet, hogy mi többet fogjuk tapasztalni, mint azok, akiknek szánjuk. Ha fejlődnek egy kicsit (pár legyőzött ellenfél után) mintha távolabbra dobnának, de legalábbis gyorsabban. A gránát csak akkor robban fel, ha az ellenfél testét éri, és akkor is eseménytelen becsapódása, ha a célkoordináták nedves környezetet jelölnek. Több gránát ereje összeadódik, speciális képességük az aknatelepítés, pontosabban töltetek lehelyezése, amiket egy-egy odadobott gránát hoz működésbe. Első számú kedvencek, ahogyan ezt a program a tanítópályán meg is jegyzi bölcs előreláttásában. Vigyázni kell rájuk, mert kedvelt célpontok és könnyen sebezhetőek, akkor pedig különösen nagy a baj, ha néha önállósítva magukat, a közelharcba bonyolódott egységek közé kezdik hajigálni a bombáikat. Ilyenkor „csak tizennyolc éven felülieknek" kaliberű csúnyaságokat képesek művelni látványosság tekintetében.

Piros, mint a...

A Myth 3 — The Wolf Age a maga huszonöt pályájával, és a fentebb már kifejtett kvalitásaival egy mára már kiforrott, profi játékot, kellemes, bár esetenként hosszúra nyúló — egy-egy pálya a bóklászások miatt — időtöltést eredményez. (Most jut eszembe még egy negatívum: a gyors mentés és visszatöltés opció hiánya, ugyanis a hagyományos néha ijesztően lassú!) Elsősorban azoknak ajánlott, akik a lassú, precíz, kevés egységgel dolgozó, taktikázó RTS-eket szeretik. Mindehhez társul a játék szemet gyönyörködtető grafikája, és a ritkaságszámba menő, egyedi hangulata, ami a fantasy és a horror mezsgyéjén ingadozik. Én egész idő alatt kitűnően szórakoztam, egészen az utolsó pálya végéig, ahol az addig tapasztaltaktól eltérő módon kell megküzdeni a „tulajdonképpennemisafőellenségcsakőkerültazutolsópályára" című figurával (nem lövöm le a poént), valami idegesítő ügyességi próba keretében, hatvanháromszor megpróbáltam már, de nem sikerül. Az utolsó animot csakazértis megnéztem, mert avi.-ban külön kódolva is megvan... ☺

Balage

www.mythwolfage.com

Take2 Interactive / Mumbo Jumbo
PIII 600 (P400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	7

✓ - a sok piros szín a csaták után
- dark fantasy
- egyedi hangulat

✗ - túlbonyolított irányítás
- döbbenetes gépigény
- lehetne több fajta egység is

90



GAINWARD
NVIDIA Awarded Gainward!
Best 3D Promotor 2001
NVIDIA Awarded Gainward!
Best Price Performance Products 2001
GeForce3 PowerPack !!!
Cardexpert Geforce 3 Powerpack VIVO
„ Golden Sample "
Speciális válogatású Geforce 3 Processzorok 64 MB 3,8 ns DDR RAM
Video Bemenet és Video kimenet, DVI csatóló 3 Év garancia
GeForce2 Pro/450
Cardexpert Geforce 2 Pro 450
„ Golden Sample "
Speciális válogatású Geforce 2 PRO Processzorok
64 MB 4.5 ns DDR RAM 450 Mhz Speed , TV OUT
3 Év garancia
Gainward GeForce2 Ti/500 XP
Új Geforce Titanium széria
Cardexpert Geforce2 TI/450 TV Golden Sample
Cardexpert Geforce2 TI/500 XP Golden Sample
Cardexpert Geforce3 Powerpack TI/450 Golden Sample
Cardexpert Geforce3 Powerpack TI/550 Golden Sample
HERTA
www.orca.hu
Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 322-7846
Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393 Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center)
Tel./fax: 419-4020 Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel/fax:437-4622 Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 Bp. II., Gábor Áron u. 74-78. (Rózsakert Bevásárló közp.)
Tel./fax: 391-5840 Bp. X., Kerepesi út 73. (Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164 Bp.XX., Kossuth L. u. 33.(Erzsébet Áruház) Tel./fax: 285-6004
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052



RALLY TROPHY



Nyomjad, Fater!

Megint egy új rally, csak éppen régi, és rozoga autókkal — ez, és ehhez hasonló gondolatok kavarogtak bennem, amikor kézhez kaptam a Rally Trophy-t. Mostanra letisztult a mezőny, a rally programok etalonjaként a Colin McRae-ről elnevezett szimulátor szolgál (legalábbis nekem). Mindenféle ebben a kategóriában megjelent alkotást ehhez lehetett mérni. Aztán telt-múlt az idő, és megjelent a V-Rally, amely ugyan nem ette meg a fent említett programot, de ahhoz hasonló minőséget próbált produkálni. És egyszer csak jött a meglepetés... Megjelent a Rally Championship Xtreme, amelybe rögtön beleszerettem, és egy pillanat alatt feledtem a Colint. Most pedig itt van egy másik program, amely ugyan egy kicsit más, mint a többi (első látásra). Aztán majd ráébredünk, hogy mennyire is különbözik a tömegcuccoktól.

A Rally Trophy név elsőre semmit sem jelentett számomra, megmondom őszintén, hogy amikor meghallottam a játék címét, rögtön kivert a hideg verejték, és a Paris-Dakar Rally nevet viselő szörnyűség villámlott az agyamba. További meglepetést jelentett, hogy egy osztrák cég, a JoWood, egy ilyen stílusú játékot publikált, hiszen ők általánosan a szimulációra álltak rá. A telepítés, majd az első indítás után a program a hatalmába kerített, hiszen egy olyan felépítményt láttam, ahol a design tökéletes volt, mindenféle csicsás grafika alkalmazása nélkül. A nem túl szép intro végignézése után semmi jóra nem számítottam, mivel az animáció prerendereltnek csúnya, realtime-nak túl szép volt. Az állam csak akkor esett le, amikor elindítottam az első versenyt, és kiderült, hogy a kezdő animáció szinte teljesen megegyezik a játékban látottakkal. Ez bizonyítja azt, hogy egy kezdő, de legalábbis nem túl neves (egyelőre) fejlesztő csapat is produkálhat minőséget. Nagyon meglepődtem, hogy a készítők visszanyúltak a rally hőskorába, azaz a 60-as, 70-es évekbe. Tehát itt semmi keresnivalója a Peugeot WRC-nek, és a többi mostanság divatos csodamasinának. Ebből adódóan csak azok fogják önfeledten élvezni ezt a kalandot, akik szerelmesei ezen veteránoknak. Akkor hát hadd bőgjenek a karburátoros masinák...

Játékmenet, opciók

A választható autók a kezdetben: Mini Cooper, Volvo 122, Saab 98, Ford Lotus Cortina, azonban a további hét autó kilétét még homály fedi. Sajnos a startkor csak egyetlen pályán, az orosz sztyeppén tesztelhetjük a járműveinket. Ez a tény igen uncsivá varázsolja a játékmenetet. Azért belekukkantottam a programba, ahonnan kiderült, hogy még vár ránk Svájc, Finnország, Kenya, amely pályák 4-6 km-es távval rendelkeznek. A programot két fő részre oszthatjuk, az egyik a Rally, a másik az Arcade. A Rally üzemmódban négy újabb kategóriát választhatunk, ezek: Championship, Single Rally, Single Stage, Time Trial. Azonban bármennyire is igyekszünk, először csakis a sztyeppe áll rendelkezésre. Az első három szekcióban két nehézségi fok között válogathatunk, ez természetesen a Time Trialban kimarad, hiszen ott az óra az ellenfelünk. Az Arcade játékmódban mindhárom fent említett üzemmód választható a Time Trial kivételével, talán csak annyi a különbség, hogy itt nem terepszakaszokat kell időre teljesítenünk, hanem maximum három fix kört kell lerónunk a versenypályán. Egyetlen igényes autós szimulátor sem létezhet a különféle tuningolási, és javítási opciók nélkül. A Tune menüpontban változtathatjuk a gumiabroncsok típusát, a sebességváltó fokozatainak hosszúságát, a rugózás keménységét, a fékek kiegyensúlyozását, továbbá az alulkormányozottság mértékét. Maga a verseny is igen érdekes, mivel a start nem rögtön indul, hanem mi indítjuk az enter billentyű lenyomásával. Így sokkal kényelmesebben beállíthatjuk a tetszőleges nézőpontot, és az egyéb paramétereket. A viadal nem a megszokott keretek között történik, hiszen a versenyzőtársaink igen agresszívek, és mindenféle lelkiismeret-furdalás nélkül leszorítanak, ill. kitolnak a pályáról. A programban beállíthatjuk a használt mértékegység rendszert, amely lehet metrikus és imperial, ill. be és ki kapcsolhatjuk a Ghost Car-t, amely nagyon szimpatikus, hiszen nem tökéletes a technikája, néha nekimegy a fának, néha pedig felmászik a sziklás falra. De ami a legjobb és legváratlanabb helyzeteket tudja előhozni, az a vadállat populáció, amelyet tetszés szerint meg is szüntethetünk. A program támogatja a Multiplayer üzemmódot, egyrészt a Gamespy-on keresztül, másrészt LAN-on a TCP/IP protokollon keresztül. A támogatott hangrendszerek listája igen széles: Aureal A3D, A3D V2.0, Dolby Surround, Directsound 3D, Creative Labs EAX, EAX2, Miles Fast 2D, RSX 3D audio. A megjelenítendő grafika maximum 1280x1024 pixelig terjed, ha a felbontás beállításával nem elégednénk meg, akkor az Advanced menüpont alatt a textúrázás különféle opcióit állítgathatjuk, ezek: Texture quality, Filtering, Mipmapping. A hangok mintavételezési frekvenciáját 11-44kHz-ig, az egyszerre megszólaló hangok számát pedig 8-64 csatornáig fokozhatjuk.

Megy a csóka a sivatagban. Meleg van. Egy ember ül a homokban, s pürrög. Így:
— Prrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrr!
— Elnézést uram, mit csinál itt a sivatag közepén?
— Prrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrr!
— Aha. Hát csak rajta...
Megy tovább az ember a sivatagban. Egy másik fószer ül a homokrengeteg közepén, ki mély hallgatásba burkolódzik.
— Elnézést uram, nem tudja, miért pürrög az a fickó maga mögött?
— ?!?!?!? Már ILYEN közel van?! Prrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrr!



Grafika beállításai, hangok

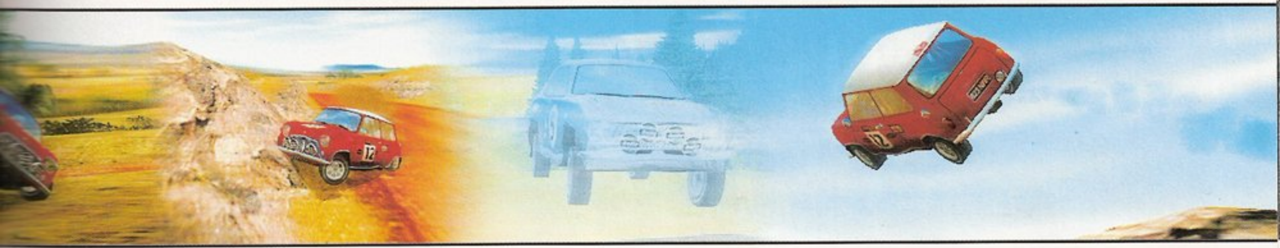
Szerencsére, mint minden valamire való szimulátor a Rally Trophy is támogatja a force feedbacket: beállíthatjuk a feedback szintjét, a holtjátékot, és természetesen az eszköz érzékenységét. A grafika finomabb beállításait a játékon belüli menüpontban paraméterezhetjük. Ez a kis menü talán a legkényesebb része a játéknak, hiszen az itt szereplő opciókat



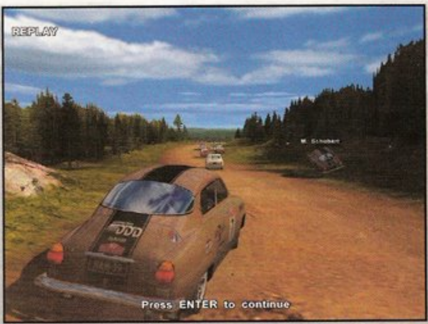
▲ *Éljenek a jó látási viszonyok*



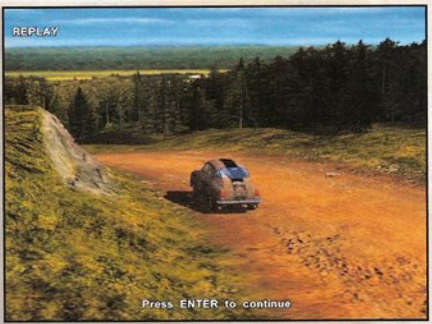
▲ *Vidám döcögés a mini-vel*



olyan jól kell eltalálnunk, hogy ezzel elérhessük az arany középutat, ahol is a minimális 30 fps-ünk is megmarad, de a grafika se legyen csúnya. Tehát a beállítás nem is olyan egyszerű. Tettem egy próbát, minden beállítást felnyomtam maximumra, a cselekedetem után a framerate kb. 1-2-re csökkent, a normál beállítások mellett tökéletesen futó grafikához képest. A tesztgép egy 1GHz-es Celeron2, GeForce2GTS és 400Mega RAM. Látható tehát, hogy a játéknak még vannak tartalékai, még csak belegondolni sem merek, hogy milyen konfiguráció lehet az, ahol ez 30fps-es tudna futni. Bár az is lehet, hogy az alaplapom teljesítménye nem az igazi. A fenti felsorolásból is látszik, hogy a készítők mindenféle hangrendszerre felkészítették a játékot, csak éppen nem a maximális teljesítmény kinyerésére törekedtek — mondom ezt azért, mert a drasztikus framerate csökkenés a hang erős szakadozását is magával vonja. Ami azt jelenti, hogy a processzornak nem marad ideje bepakolni a hangmintát a hangkártyába.



▲ *Scubert megpróbált kétkerekezni*



▲ *Itt látszik az igen gyenge kidolgozottság*



▲ *Skacok! Itt egy kis por*



Most ez két dolog miatt történhet meg, az egyik, hogy a hangkártya kevésbé, vagy éppen nem jól használja a DMA-t (ami a Live esetében érdekes lenne, hiszen a legkevésbé terheli a processzort a hangkártyák közül). A másik megoldás, hogy a nagy rendszerbusz terhelés miatt még a DMA-t használó eszközök sem tudnak hozzáférni a memóriához. Az autók hangjairól csakis pozitívan szólhatok, egy erősebb gázfröccsnél igazából átélhetjük egy karburátoros motor igen agresszív viselkedését, amelyet az injektoros fiacskánál nem igazán érzékelni. A teljes élethűség miatt a Bugbear fejlesztői az eredeti autók hangját digitalizálták, és alakították át a játékban felhasználható formátumba. A mitfahrer hangja is tökéletesen hallható, és ami a lényeg: tökéletesen érthető is, ami a verseny végső kimenetele, és a testi épségünk miatt egyáltalán nem lényegtelen. A menü alatt hallható zene igazán kellemes, és roppant jól kapcsolódik az adott kor feelingéhez.

Verseny, ámulat és kontroll

A játék olyan brutálisan realisztikus, hogy ilyen részletességet még eddig egyetlen hasonló kaliberű programban sem láthattunk. Az autók eddig még sehol sem látott részletességgel jelennek meg a szemünk előtt, mellőzve a GT3 csillogó csodaautó hatását, hiszen itt, a 60-as, 70-es évek rally versenyeiben szereplő masináknál nem az számított, hogy milyen dukkózás. A csillogás kihagyása nélkül az autókat olyan részletességgel ábrázolják, hogy csak ámul az ember, és azt mondogatja magában, hogy ilyen nem létezik. Elég csak annyit mondanom, hogy a lökhárító krómozásában nyugodtan meg is borotválkozhatnánk. A napsugár elvakítása nemcsak szuper, de a nap sugarait a fák lombjai még meg is szűrik. A fák és bokrok kialakítása szintén különlegesnek mondható, mivel minden fának külön árnyékot számít a program, amely természetesen a nap pillanatnyi állásától függ. A ködben világító fényszóró kévéje szinte leírhatatlan. A sort már csak az autók által felvert porral folytathatnám, amely annyira élethűre sikerült, hogy leginkább az igazi rally versenyekhez tudnám hasonlítani. Sajnos ezt az effektet a visszajátszáskor tudjuk csak élvezni. Itt viszont arra ügyeljünk, hogy a kamerát ne állítsuk túl közel, mert az igen nagy csomókban megjelenő por nagyon belassíthatja a masinánkat. Az autók törése/sérülése egyszerűen mesteri. Szélvédő törésekor az valóban pókhálósra törik, amelyen keresztül igencsak nehéz kilátni. Sajnálatosan a homály mindig ugyanazon a helyen jelentkezik. Igen érdekes jelenség továbbá a visszapillantóban látható fizikai sérülés, így a kaszni sérülését a külső nézetbe való kapcsolás nélkül is megvalósíthatjuk. Az út egyenetlensége egyszerűen fenomenálisan kivitelezett, ugyanis nem teljesen homogén, legalábbis az orosz terepen. Itt mindenféle mély keréknyom (de az is lehet, hogy eke) nehezíti a manőverezésünket. Nagyon furcsa, és teljesen valósághű az, ahogy egy ilyen kátyúba behajtva lefékeződik az autónk. Természetesen ezek a kisebb hepehupák igen érdekesen meg is dobhatják az autónkat, és már csak arra leszünk figyelmesek, hogy a bokrokat vizsgálgatjuk. Most ejtsünk néhány szót az autók fizikai modellezéséről. Az autók irányítása roppant nehéz, mivel akkortájt még nem léteztek annyira tökéletes futóművek és lengéscsillapítók, mint napjainkban. Ezért a kanyarokba nem lehet őrült sebességgel behajtani, mert autónk egy pillanat alatt kormányozhatatlanná válik, és már borulunk is. Tehát aki az önfeledt száguldást kedveli, az gyorsan lépjen túl ezen a programon. A nagy sebességnél a hirtelen kormánymozdulatok hatására keletkező instabilitások modellezése is szintén egyedi. Ritka az a program, ahol az autó felett el tudjuk veszíteni az uralmunkat. A Rally Trophy-ban egy igen különleges produktumot fedezhetünk fel, amely annyira eredeti, hogy egyetlen programhoz sem tudnám hasonlítani, ezzel saját kategóriát hozva létre. Sajnos a kezdeti, és egyetlen választható pálya a türelmetlen játékos a kedvét szegheti.

KeFe™

www.rallytrophy.com

JoWood / BugBear

PIII 600 (PIII 433), **128 MB RAM** (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	4
ZENE-HANG	7

✓ - nagyon eredeti
- brutális grafika
- szuper szimuláció

✗ - szuper szimuláció
- hatalmas gépigény
- néha rapszodikus belassulások

90



Hundred Swords



Manga & Mayhem - struccokkal

Újabb taktikai manga mű érkezett, mely remélhetőleg képes a Battle of Youstrass által agyongyalázott stílus létjogosultságának bizonyítására. Reménykedésre adhat okot, hogy a mű kiadásáért a mangakörökben meglehetősen elismert Sega felel, míg az alkotók ígérete szerint a darab hátterében szokatlan részletességgel megalkotott világmodell és karakterek állanak. Csak nem?

Nem hát

Fordulatokban bővelkedő sztori ide, összetett személyiségjegyekkel rendelkező karakterek oda — a Hundred Swords már az első percekben egyértelműsíti, hogy ő mostantól fogva a lehető legnagyobb fokú elkötelezettséggel s lojalitással viseltetik az SNES manga szépségei iránt. (SNES: rövidítés, a Super Nintendo Entertainment nevet viselő, mára már fáradt kis konzolgépet takarja. Hogy vele jövünk, korántsem véletlen — az erre a gépre keltezett manga szerepjátékok hosszas sorai ugyanis meglehetős hasonlóságokat mutatnak a Hundred Sword alapköveivel.) Nézzük azonban mindenekelőtt a történetvezetés eszközeit. Ezek: papírmasék. Csak ezért merünk mára már cikinek mondható prezentációról beszélni — noha kétségtelen tény, hogy ezek a masék azért jóval becsületesebben meg vannak rajzolva, mint a Battle of Youstrass karakterei, sőt időnként még „animálódásra" is ragadtatják magukat. Nem kell azért túl nagy dolgokra számítani — hogyha a manga hadúr felpipásodik, úgy morózus alap-arca helyét egy üvöltő arc váltja fel, körzetében kövér, indulat indukálta nyálcseppekkel. Külság.

A Hundred Swords „összetett személyiséggel rendelkező" karakterei így persze nem mások, mint determinált dialógusok végeláthatatlan sorai, melyeket a derék masék adnak elő egymásnak, á lá Battle of Youstrass. Gyakorlatilag a játék cselekményszála is a párbeszédek útján „ápdételődik", s így már kiemelten frusztráló a szinkronhangok teljes mellőzése, valamint a 2D-s bábfigurák kérlelhetetlen mozdulatlansága. Tegyük hozzá: a klasszikus manga ugyan gyakorta hagyatkozik erre a megközelítésre, sőt: mikor a mozdulatlannak tűnő szereplők egyik pillanatról a másikra csapnak össze mindenféle elektromos kisülések és villódzások közepette egy kellemesebb rajzfilm során, bizonyos nézők még



▲ *...hát ez frankón megérte*



▲ *felülnézet*

A Hundred Swordsről már messziről illatol eredeti konzol mivolta. Nem is lehet ez meglepő, ha tudatában vagyunk a fejlesztés eredetileg Dreamcast alapú létének. Mint az a konzolbirodalom tudói előtt ismeretes, a Sega új generációs csodamasinája egyre rondább szamárköhögéssel küzd a Playstation 2 ellenében — így a március 5-én meghirdetett Hundred Swords Világbajnokságtól a japán illetőségű megakonszern nyilván rengeteget várt. S hogy mire mentek vele? Nos, a most piacra dobott PC verzió puszta léte azért felér egy diszkréten körvonalazott válasszal a kérdést illetően.

epileptikus rohamok bemutatására is kaphatóak — volt is egy ilyen pár éve, ájult japán kiskölykök tucatjait szállították kórházba, pedig ők csak Dragonball Z-t néztek. A Hundred Swords azonban leragad a mozdulatlanságnál. S igaz ugyan, hogy ez nem feltétlenül rossz — de nem is feltétlenül jó. 2001-ben legalábbis.

A játékról

Maga a darab meglehetősen direkt, irányított elegyet alkot a Diablo sorozatok, valamint a klasszikus RTS-ek üdvözlendőbbnek vélt sajátosságaiból. Diablo azért, mert mindenkit szét kell gyakni aprócska darabokra, RTS azért, mert nem szólóban, hanem team-munkában kell előadnunk mindezt. Nézzük először is a játékteret, mely teljes 3D-ben pompázó mivolta ellenére is igen-igen csúnyácskának nevezhető. Ennek legfőbb oka, hogy a Hundred Swords által értelmezett legmagasabb felbontás 640x480. A térkép navigálása ezzel szemben abszolút kényelmes: page up és page down ki-, illetve bezoomol, a kurzorbillentyűkkel görgethetjük a vidéket ide-oda, valamint ezek shift-tel kombinált változatai is különféle eredményekre vezetnek, melyeket most: nem tárgyalunk. Javallott még a numerikus billentyűzet használata, mely segítségével a térkép forgatása ejthető meg, ízlés szerint óramutató járásával egyező, avagy ellentétes irányba.
A játék legvitálisabb szereplői a Commanderek. Mint látni fogjuk, ők azok, akik csapataink mozgásáért, s az általuk kivitelezett akciókért felelnek, valamint összes parancsnokunk halála egyet jelent az aktuális küldetés azonnali kudarcával. Az ötletesnek tűnő szisztéma sajna nem minden esetben mutatkozik üdvözlendőnek, tudniillik: egységeink közvetlen irányítása, de mégcsakkiválasztásuksem lehetséges. Egyetlen mód a „közlekedésítésükre", ha az egység osztagának parancsnokát jelöljük ki — no, ekkor az összes, a parancsnok



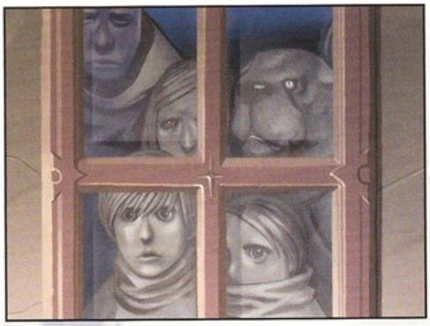
irányítása alatt álló, s még életben lévő egység aktívvá válik, majd egy jobb clicket követően csapatostól, parancsnokostól mehetünk a nekünk tetsző irányba. A szisztéma ugyan már ezen ponton sem az igazi — dafke úgy kellett újítaniuk az alkotóknak, hogy előbb jól megkötik a szegény pléjer kacsóit — ám sikeresen túl is spirázták az egészet. Merthogy: egyszerre egy paracsnok, s így egyszerre egy



▲ *Atyaég - mennyit fizet a szabód, hogy viseld ezt?*



osztag lehet aktív. Ez viszont elég égő — egyfelől, a szimultán műveleteket csípőből el lehet felejteni, de nem árt legalábbis látnoki képességekkel rendelkeznünk azok hatékony levezénylésére. Mert, teszem fel: ha tudjuk, hogy északról majd jönnek a gonoszok, s még időben indítunk egy sereget délről, míg egy másikat még szintén időben csoportosítunk át nyugatra — akkor kellő pillanatban indítván útjára őket, sanszunk lehet kereszttűz alá vonni a gaztevőket. Szimultán módon ez megoldható lenne egycsapásra, ám a Hundred Swordsben csak akkor, ha nem áll tőlünk távol az ESP. (Exta Sensory Perception, azaz Érzéken Túli Érzékelés — nem tisztázott működésű szellemi tevékenység, mely az alany érzékszervei számára elvi síkon érzékelhetetlen körülményeket azok érzékelhetetlen mivolta ellenére is — érzékeli. Jó, mi?) A parancsnok szisztéma egyébiránt ott válik borzasztó lehúzóssá, mikor a játékos csak egyazon úton szeretné mozgósítani csapatait, egyazon időben. Nosza, terelgesd csak őket parancsnokonként, kapcsolgass és ugrálgass oda-vissza — felettébb kényelmetlen, álmosító megoldás.



▲ *... meg fogja csókolni!*





A fightról

Minden egyes egység rendelkezik egy bizonyos méretű, D&D szerű threat range-dzsel, mely rendszerint az egység típusától, hatékonyságától függően kisebb, nagyobb méretű. Két ellenséges elem threat range-fedése esetén automatikusan kezdetét veszi az „üssed-te-is-üssed" előadás. A fightok bonyolódása vizuális szempontok szerint közömbösnek, ügymenet tekintetében tradicionálisnak mondható — mindenki megtalál valakit, majd addig ütlegelik egymást, míg valamelyikükből ki nem folyt az utolsó deci kecsap is. Ebből persze sejthető, hogy a Hundred Swords által ábrázolt fightok sikeressége, avagy kudarca első sorban a túlerő függvénye. Ha többen vagyunk, jók vagyunk — ha kevesebben, úgy érdemes lehet tiplit venni. Ezen szabályszerűség, mint látni fogjuk, csak egyazon típusú egységek esetén érvényes. A menekülés különben az egész játék egyik legrémisztőbb hozadéka — a darab ugyanis meglehetősen kimért tempóban láttatja az eseményeket, s ezen a sebességen változtatni nem áll módunkban. Így, ha azon kapnánk egy ellenséges parancsnokot, hogy menekülőre óhajtaná fogni, a lehető leggyorsabban vágjuk el az útvonalait — különben kergethetjük őt az egész térképen. Isten ne adj, beér egy szövetséges barakkot, hogy újabb egységekre tehessen szert.

Nézzük akkor most az egységeket: van először is a gyalogság. Meg van itt lovasság, ló helyett struccszerű képződményekkel. S itt figyelnek még a mágusok. A tematika egyszerű, még ha nem is mutatkozik túl logikusnak: a gyalogság überelі a struccokat, a struccok überelik a mágusokat, míg a mágusok egyező létszámban garantáltan legyalázzák gyalogos egységeinket. Akadnak itt íjászok is, ám csak-íjászokból-álló különítményeket sajna nem igen mér a darab — ezek előállítását így célszerű nekünk megejteni egy barakkon keresztül. Mint a kampány küldetések során látni fogjuk, a Hundred Swords pár épületet is ismer, ám ezek már rendszerint hozzáférhetőek a térképeken, míg működtetésükért nyersanyagok felelnek. Nyersanyagok, melyeket vagy az ellentől vállalunk majd át, vagy a már szintén meglévő lelőhelyeinken keresztül jutunk hozzájuk. Megfigyeléseim azt mutatják, használható nyersanyagok körzetébe tévedő emberkéink automatikusan megkezdik egy lelőhely építési munkálatait. Az erőforrások természetesen itt is fontos szerepet játszanak, lévén ezeken keresztül fedezhető roppant kötelékeink utánpótlása (már ha ez az anyag RTS mivoltának ismeretében hírérték).

Az összhatásról

A játék ugyan a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető szépnek, a manga stílus kedvelőinek mégis javallott lehet megtekintése — egyszerű alapokon nyugvó szisztémájához ugyanis ügyesen felépített, kihívásszerű missziók társulnak mind kampány, mind scenario küldetések szintjén. A történeti vonalvezetés annak prezentációs jegyeitől eltekintve is egész kultúrált képet mutat, s ha ehhez hozzávesszük — márpedig hozzávesszük — az anyag multiplayer támogatottságát, úgy a jelen RTS piacának egy csúnyácska, ám kétségtelenül üde színfoltját köszönthetjük a Hundred Swords személyében. Mindazonáltal, a konkurencia ennél sokkal magasabb nívó s színvonal jegyében keltezett darabokat kínál, így fényes jövőt a manga ihletettségűu RTS ezen képviselőjének szívesen jósolnánk — de nem fogunk.

Érdekesség, hogy a darabot az ősi, kultikus taktikai harci játék, a japán keltezésű GO mintjára készítették az alkotók. Hozzá kell tennünk: állítólagosan. Jómagam speciel vasár-, és ünnepnapokon sem merészelném magam GO szakembernek vallani, ám abban szinte biztos vagyok, hogy a Hundred Swordsnek sacc annyi köze van a GO-hoz, mint a Half-Lifenak a Sega Bass Fishinghez. Mondhatni: nem sok.

www.sega.com

Sega / Smilebit
PIII 500 (PII400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	6
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	7

✓ - tömény sztori
- színes küldetéskínálat

✗ - túlhaladott grafika
- tempótlan

72

KARÁCSONYI SZUPERÁRAK!

ZENITH

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel D845WN alaplap
- Ultra DMA100, AGP 4x, Socket 478
- 40GB merevlemez
- 256MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- GeForce2 MX400 64MB + TV OUT
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

ZENITH számítógépbe a legnagyobb teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és a legújabb Intel alaplapot építettük bele. A 64MB-os VGA kártya, a 40GB-os merevlemez a maximális elvárásoknak is megfelel. Ha kompromisszumoktól mentes igényei vannak, ezzel a géppel a számítástechnika legfelső kategóriájába léphet! Eljött az ideje, hogy Pentium4 számítógépet vásároljon!

intel inside pentium 4

- Intel Pentium4 1600MHz
- 52x CD-ROM meghajtó
- On-Board AC'97 hangk.

179.900 Ft

- Intel Pentium4 1800MHz
- 12x DVD meghajtó
- SoundBlaster Live! hangk.

209.900 Ft

XPLORER

- Intel Celeron processzoral
- Ultra DMA100, AGP 4x
- 40GB merevlemez
- 128MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép nagyteljesítményű Intel Celeron processzorral. Az egyik leggyorsabb videókártyát építettünk bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Celeron 900MHz
- GeForce2 MX200 32MB
- 54x CD-ROM

109.900 Ft

- Intel Celeron 1100MHz
- GeForce2 MX400 64MB+TV OUT
- 12x DVD meghajtó

129.900 Ft

intel inside celeron™ PROCESSOR

BASE



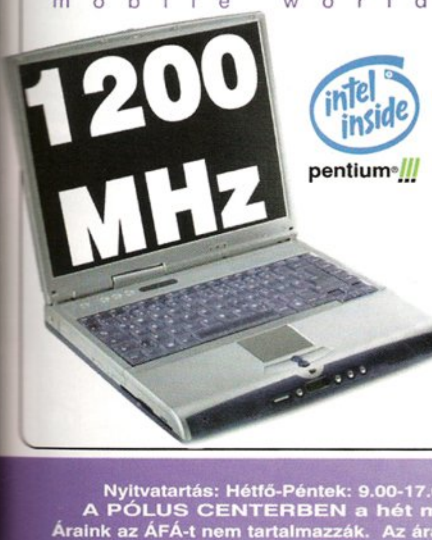
BASE számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hálózati kártya és a Fax Modem segítségével az InterNet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

- Intel Celeron processzor 766MHz
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- SiS630 videóchip
- Ethernet 10/100 hálózati kártya
- Fax Modem 56kbps
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

79.900 Ft

SUPERSONIC 2

GERICOM
mobile world



intel inside pentium® III

- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024x768)
- VIA chipset, 256k Cache Pentium III processzorban
- 8x sebességű Toshiba DVD meghajtó
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- TV-OUT (RCA) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2 USB port
- SoundMAX Digitalis 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Külső soros, párhuzamos, monitor, PS/2 port
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 268mm x 39mm, 3kg, metál színben
- 12 hónap garanciával

ATI RADEON GRAPHICS

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Celeron 900MHz
- S3 SAVAGE IX 16MB VGA
- 6GB merevlemez
- 128MB SDRAM

309.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 1100MHz
- S3 SAVAGE IX 16MB VGA
- 20GB merevlemez
- 256MB SDRAM

369.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 1200MHz
- ATI RADEON 32MB VGA
- 30GB merevlemez
- 512MB SDRAM

449.900 Ft

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Design by Laza

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

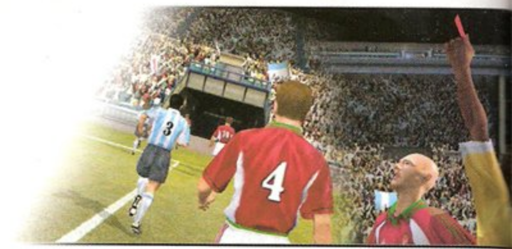
ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

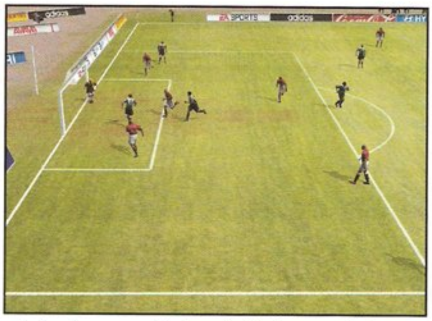
ACOMP
Számítástechnika

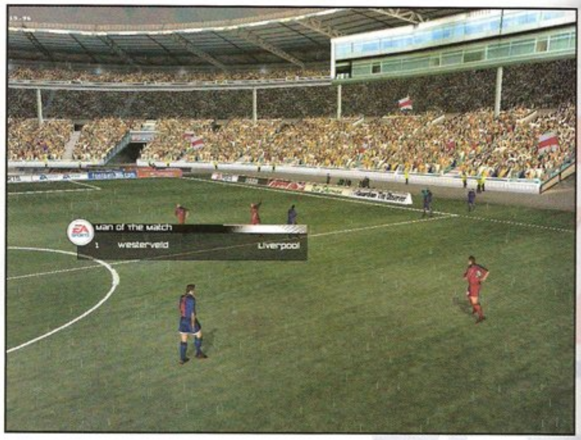


FIFA 2002



A bőr bűvöletében





Tény, hogy nem a Konzolban olvasátok ezt a cikket, mégis engedjétek meg, hogy egy kicsit konzolos múltamra utaljak. Az elmúlt években a PS2, a DC és most az X-Box megjelenésével egyre jobban éleződik ki a verseny a játékkészítők között, és ennek bizony jó pár mára már klasszikusnak számító játék áldozata lesz. Remek példa erre a FIFA 2002 PSX-es kiadása, ami szinte tökéletesen használhatatlan volt a konzolon, pontosan azért, mert már nem tudott tovább fejlődni szerencsétlen program, hiszen a gép tudása volt túl kevés az egészhez — így a fejlesztők megpróbáltak mindenféle tartalmi újítást belegyömöszölni a játékba, aminek így pont az az összetevője vált semmissé, ami igazából sikeressé tette: a realitása, és legfőképp játszhatósága.

Csak azért akartam ezt pár mondatban leírni, mert anno, amikor befejeztem azt a tesztet, bizony félelmemnek adtam hangot a PC-s kiadással kapcsolatban, de most 1 hét tesztelés után nyugodtan mondhatom, hogy szinte tökéletesen elégedett vagyok a játékkal — még akkor is, ha némi visszaesését itt is tapasztalhatnak azok, akik már 5-6 éve játszanak a sorozat méltán elhíresült részeivel.

Az intróval semmi újat nem fogunk megélni, már lassan a FIFA-csapat védjegyévé vált, hogy az épp aktuális sláger-gyárosok közül kiválasztanak egyet, és az ő számukat vágják be az egyébként is számítógépes montázsba. Pontosan ez történt, jelen esetben az általam nem túl nagyra tartott Gorillaz szolgáltatja a „muzsikát". Menürendszerileg sem lehet újdonságokat látni, szinte minden a régi, természetesen a kötelezően új kinézettel, ami azért még így újonnan is ragaszkodik a legmegszokottabb formákhoz. Ezzel sosem volt baj, a FIFA-sorozatban a menürendszer mindig is lényegre törő, átlátható és könnyen kezelhető volt. Tartalmilag már akadnak figyelmetlenségek, sőt, azt mondhatom, hogy meglepetten tapasztaltam, amikor jobban belementem a játékba, hogy szinte már megengedhetetlen flegmaságok jelentkeznek a csapatnévsorokban. (Előző mondatom leginkább kémiatanárom idióta, ám mindenképp ellenszenves, rosszindulattal átitatott kritikáira emlékezetett. Bocs.)

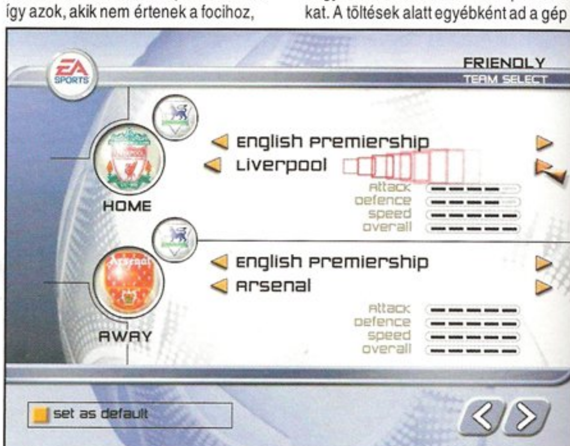


Szóval, vannak csapatok, melyeknek nincs csapatnévsora. Litván, Grúzia, Macedónia. Lehet, hogy erre a játékra nem sikerült beszerezni a neveket, de ez valahogy a múltban sosem volt gond, vagy ha gond is volt, semmiképp sem volt ennyi számozott játékos. A stadionok választhatóságáról már kezdek lemondani, a gép szinte teljesen magától válogat és rakosgat össze stadionokat, bár az is tény, hogy a fontosabb helyeken legalább a főbb motívumokat odarakja a lelátókhoz, így még azt is hihetjük, hogy modellezte a fociarénákat.

A mérkőzések szabályairól sem érdemes nagyon említést tenni, lassan térjünk rá arra a részre, ami mindenkit a legjobban érdekel, magára a meccsre. Kezdjük az elején, nézzük a grafikát. Gyönyörű. Mivel szerencsére egy PC mindig képes fejlődni, itt már látjuk a füvet, a nézőket külön-külön, az arckifejezéseket, sokkal jobban, mint eddig. Tényleg szinte tökéletes lett. Még azt is sikerült elérni, hogy a labda pörgése is valahogy szinkronban van a mozgással, ami bizony igencsak fura és bonyolult programozást igényel. A játékosok is egészen reálisan érintkeznek a labdával, nem történik meg az a hiba, hogy a levegőbe rúgnának, és a labda mégis elkezd kegyetlen erővel száguldani a kapu felé.



Nagyon jó és ötletes újítás a játékosok futási útvonalának a berajzolása, mivel így azok, akik nem értenek a focihoz, el tudják képzelni, hogy melyik csatár épp merre mozog, és könnyebben odapasszolhatják a labdát neki. Aki szokott focizni az életben, vagy imádja nézni, annak eme segítség tökéletesen felesleges, mivel egy idő után úgyis kialakul az a fajta látásmód, amivel érezni lehet, hogy merre kell szöktetni a csapatársunkat. A töltések alatt egyébként ad a gép









mindig segítséget, így tanulhatunk trükköket, bár nálam mindössze hármat váltogatott folyamatosan.

Alapjaiban még a bírók is használhatóak, de nem is lenne ez igazi teszt, ha nem írnám le sokkal részletesebben azokat a hibákat, melyeket sikerült felfedeznem. Amilyen jó újítás a játékosok futásútvonalának a kirajzolása, annyira felesleges volt belerakni egy lövéserősség állítót. Már ebben a játékban is úgy kell lőnünk, hogy közben figyeljük a kis csíkot a kép alján, nehogy túlságosan erős legyen a dolog.

Még erre is rábólintanék, de az már komoly hiba, hogy a játék nem következetes ebben az erőmegválasztásban. Mondom a példát: az egyik pillanatban csak annyira tartom lenyomva a lövést, hogy az „erőmérő" a teljes skála egyharmadáig fusson fel. Ezzel egy viszonylag gyenge passzt tudok adni a kollegának a túlsó oldalon. Majd miután átvettem a labdát, megpróbálom szöktetni saját magam, pontosan ugyanolyan erősséggel, mint előbb, tudván, hogy az pont elég lesz a kiugráshoz. Hááát... a második verzióban, függetlenül attól, hogy pontosan akkora erővel rúgtam bele, mint előbb (a teljes kijelző egyharmada), lazán kivágja a labdát az alapvonalon túlra. No, ez viszont nagyon nem jó! Összevissza csapkodják a labdákat a játékosok, és szinte semmi realitást nem sikerült felfedeznem a rúgásokban. A másik erős visszalépés a barmok labdakezelése. Olyan szépen sikerült már megoldani, hogy ha az alapvonalon álldogál egy labda, akkor azt onnan el lehessen hozni úgy, hogy nem visszük ki. No, ez újra lehetetlen. De ennek van sokkal rosszabb verziója is, nevezetesen, ha a kapuban a labda a gólvonalon áll, nincs az az isten, hogy mi ki tudjuk szedni. Ha csatárral megyünk oda, az viszi be a saját kapujába, ha a kapusban reménykedünk, sürgősen felejtsük el! Az a szerencsétlen képes még a 25 centivel kijjebb lévő labdát is bevarázsolni a kapuba. Ebből adódóan szinte teljesen felejtsetek el minden olyan cselt, ami minimális labdaérintést igényel, mivel ez lehetetlen a játékban.



Akármennyire is szeretném, egyszerűen képtelenség végigsprintelni az alapvonalon, vagy biciklis cselt csinálni a pálya szélén, mivel nincsenek tisztában a játékosok a saját alapvonalukkal.

A kapusok szidása mellett mindenképp meg is kell dicsérni őket, mert sikerült megoldani, hogy sokkal okosabban és használhatóbban fussanak ki a csatárok zicceres támadására, mint eddig — persze minden attól függ, hogy melyik oldalon állunk. Ha folyton támadunk, és mindig leszedik a lábunkról a labdát, könnyen úgy érezhetjük, hogy csal a gép, de ezt a saját kapusunk is megteszi, így némileg kompenzálva van a dolog. A gólt követő animációk már nem tudnak hova modernizálódni. Már lassított felvételben nézhetjük a gólörömöt, mindenféle vágással és digitális trükkel. Szép, szép... de mégis: így van ez igazából is?

A kommentátorok már igazán elmehetnének nyugdíjba, mert lassan 7 éve nyomják a műsort, és nem kételkedvén a tudásukban, így is meg kell jegyeznem, hogy kicsit unalmasak a mondatok — még akkor is, ha évente beszúrnak 4-5 újat.

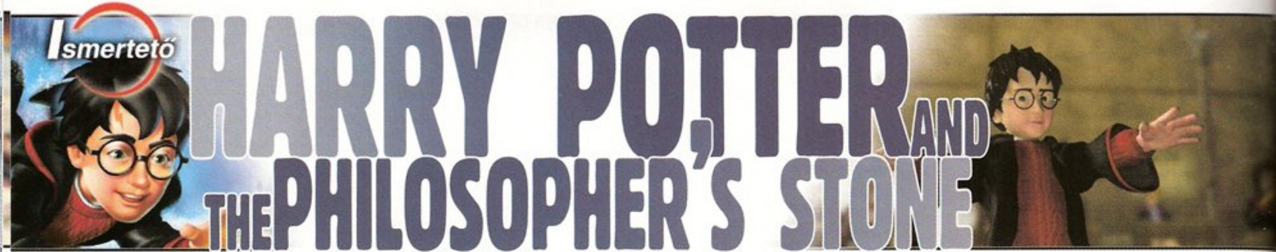
A közönség színvonala sem változott, bár tény, hogy régebben még volt némi különbség a szurkolási módok között a különböző válogatottaknál, itt már mindenki olézik, és püföli a dobokat. Van egy sablon arc, és mindegyik játékos, akit nem ismernek a készítők, ugyanígy néz ki. No, ez is unalmas, és nagy hiba. Rövid, vörös haj, rókakép, vékony orr, és mandula szemek. Persze a leghíresebbek próbálnak hasonlítani magukra, de ott is van még mit javítani az urak kinézetén.

Ettől függetlenül, mindent összevetve jó kis játék lett ez az új FIFA, és ezt nem is bizonyítja semmi jobban, mint hogy már egy hete játszom vele, és most neveztem be épp a világbajnokságra harmadszor, hátha a nehezebb fokozaton látok valami újdonságot. Akik szeretik a sorozatot, nem fognak csalódni benne, és a fent leírt figyelmetlenségek is csak azért kerültek a cikkbe, nehogy megvádoljatok szubjektivitással. Mivel nem konzolról beszélünk, hanem számítógépekről, melyeket mi is javíthatunk akár félévente, mindenképp pozitív irányba javul a sorozat, és itt elmondhatjuk, hogy remélhetőleg még ez is csak a kezdet egy újabb FIFA-típus irányába, melyben még realisztikusabb, még színvonalasabb, és leginkább még játszhatóbb játékosokat, kapusokat, és bírókat láthatunk majd.

-aDaM-







HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE

Mágia-rakás

Korunk legújabb világméretű tömeghisztériája begyűrűzni látszik (a „hisztéria", és a „begyűrűzni" szavak használata nem csupán a véletlen és összetéveszthetetlen írói vénám terméke: Harry Potter mozis kalandjainak bemutatója kapcsán ugyanis kis hazánk a Gyűrűk Urának világpremierjét januárra tette — legalábbis nemzeti szinten, jó magyar módra... és ettől én úúúgy kivagyok... ☺). Kapható már Harry Potteres notesz, toll, ruházati cikk, legújabban pedig kitört Angliában a Bogoly Berti féle Mindenízű Drazsé láz: boldog-boldogtalan tömi magába marékszámra.

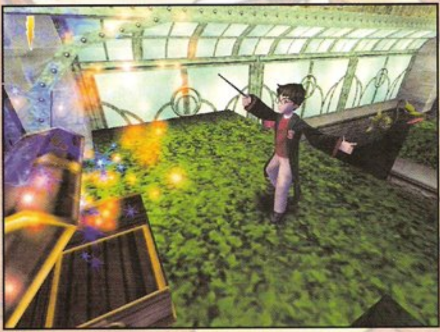


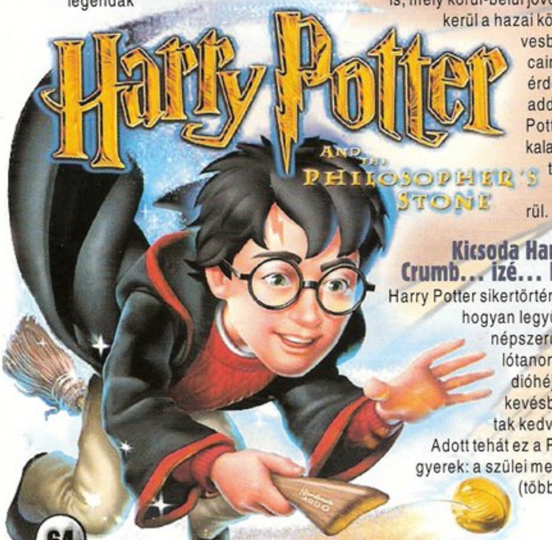
A könyvsikert november közepén követte az amerikai filmbemutató, és az Electronic Arts egy jól időzített húzással erre a dátumra tette a játék premierjét is. Ezen apropóból le is teszteljük jól.

Nem tisztem kielemezni, miért jók a Harry Potter könyvek, és miért nem, illetőleg miért kajolják a népek, avagy miért nem: elég az hozzá, hogy idehaza is majd milliós nagyságrendben keltek el a sorozat darabjai — a keletkezésükről már-már népmesei magaslatokban szárnyaló legendák keringenek, melyekről GyZ kolléga komponált is egy információ dús boxot a számotokra — lásd: itt az oldalon valahol.

Ám megosztanám magam (és Balage) véleményét a szíves olvasóval, ha már úgyis én írom ezt az ismertetőt. A vehemens Potter-rajongók minden bizonnyal nyomdafestéket nem tűrő szavakkal fogják illetni ezért felmenőimet (és Balageét☺), de a Potter sztorik elemeinek 90%-a lopott, innen-onnan lenyúlt ötlet — ennek ellenére (vagy talán éppen ezért) a könyvek rendkívüli módon olvastatják magukat: letenni őket szinte lehetetlen. Talán ez a siker kulcsa... talán nem. Mindenestre a 3-4. kötet tájékán már érezni lehet a marketing szagot: igen szembetűnő, ahogy némi Poirot-s (kvázi: krimi) színezet implantálásával Rowling asszonyság megcélozni igyekszik az idősebb olvasóközönséget. Ha minden igaz, még idén elkészül a legújabb kötet is, mely körül-belül jövő tavaszra kerül a hazai könyvesboltok polcaira. Hogy érdemes-e addig Mr. Potter virtuális kalandjaitnyüstölnünk? Máriskiderül.







Kicsoda Harry Crumb... izé... Potter?

Harry Potter sikertörténet, avagy hogyan legyünk népszerű varázslótanoncok — dióhéjban, a kevésbé olvasottak kedvéért.

Adott tehát ez a Potter gyerek: a szülei meghaltak (többek közt ebben is különbözik a mosdótól: annak ugyanis van csapja, Harrynek viszont nincs apja... na jó, ez volt mára az utolsó☺), így édesanyja testvérének családjánál nevelkedik — meglehetősen mostoha körülmények között. Aztán nagy hirtelenséggel felvételt nyer a varázsló iskolába (ez egy külön sztori, de most ennyi épp elég), és egy egészen új világ tárul fel előtte. Kiderül, hogy szülei valójában igen neves mágiaűzők voltak, kiket egy NETUDDKI (de tudd ki: Voldemort) nevezetű ürge meggyilkolt: a pólyás Pottert azonban nem tudta bántani — varázslata visszafelé sült el, és jelenlegi tartózkodási helye: ismeretlen. Ez okból kifolyólag a varázstudók legnagyobb körében Harry igen nagy népszerűségnek örvend.

Kurt Cobain óta tudjuk azonban, hogy a hirtelen támadt népszerűségnek hátulütői is vannak: nevezetesen a Harry-t nem kedvelők tábora — az ő szerepük Harry életének megkeserítése.

A játék során kb. azon a ponton vesszük fel a fonalat, amikor Harry első napjait tölti Roxfortban (eredeti nevén Hogwart).

A program igen alapos tutoriallal veszi kezdetét: olyannyira alapos és részletekbe menő, hogy én jócskán meg voltam győződve arról, hogy már rég a játékban vagyok, amikor beletekintvén a savefájl tartalmába — természetesen teljesen véletlenül! — észrevettem, hogy épp csak most lábaltam ki belőle.

Itt nyílik lehetőségünk elsajátítani az alapvető mozgásokat, billentyűket, ésatöbbi... A varázslatok elsajátítása rendre egy kaptafára épül: követnünk kell a tanárunk által vázolt szimbólumot — ez a módszer leginkább a Black & White varázslásaira hajaz. A sikeres elsajátításhoz elég bizonyos százalékú hasonlóságot elérni — ám, ha még több pontot szándékozunk szerezni házunknak, a Griffendélnek, úgy egyre magasabb hasonlósági ráta ellenében újra próbálkozhatunk. Ha ezzel megvagyunk, a varázslat automatikusan aktiválódik, amint olyan pontra irányítjuk csőre töltött varázspálcánkat, ahol általunk ismert varázslatot alkalmazni lehet. Pálcánkat a bal egérgomb folyamatos nyomva tartásával tudjuk élesíteni, míg a gomb felengedésével útjára eresztjük a benne rejlő mágiát. Pofon egyszerű. Ezek után következik egy pálya, melynek aka-



Az elvált, leánygyermekét egyedül nevelő J. K. Rowling még munkanélküli segélyből volt kénytelen kislánya, s önnön fenntartásáról gondoskodni, mikor egy napon írni kezdett. Harry Potter és a Bölcsek Köve, állott a paksaméta elején, mely az idők során mind vastagabbá s vastagabbá vált. A helyi illetőségű Scottish Arts Council képviselője a készülő könyv elolvasása után úgymond hivatalosan is felkéri J.K. Rownlingot a történet kibontakoztatására s lezárására, míg a kész mű elnyeri a Birish Book Awards Az Év Legjobb Mesekönyve díját. Szerződések szerződések hátán, s lőn: rövid időn belül már a francia, svéd, finn, német, spanyol, görög, holland, magyar, s dán gyerekek — sőt, kémeim jelentése szerint, szülők is — a Harry Potter féle legenda ismerőivé válnak. A téma iránt komolyabban érdeklődők nem kárhoztatnak különösebb info-éhségre, ez idő szerint a net-alapú találatok száma: 2459437. Hajrá, emberek!

dályai az éppen tanult varázslat használatára vannak kiélezve. Persze a már ismert varázslatokat is folyton-folyvást alkalmazni kell — így lehetséges, hogy az egyszeri júzer szent meggyőződéssel hiszi, hogy ez már a játék, de nem, ez még mindig csak a tutorial.

A varázslatok mellett el kell sajátítanunk a varázslók egyik igen kedvelt, ám világi és takarítónői körökben kevésbé népszerű eszközének használatát, mely: a seprű. Repülni kell vele. Jópofa.

Mr. Potter kalandjai leginkább a platformjátékok és a third person akciójátékok különös elegyének tekinthetők: sok ügyességi, ugrabugrás rész, sok varázslás (kvázi: lövöldözés), néhol fejtörők, eldugott kapcsolók, rejtett szobák. A keretsztori alapvetéséből adódóan vért egy szemernyit sem látni: Harry azonban az ellenségekkel való fizikai kontaktus esetén kellőképpen el tud fáradni: ilyenkor javallott egy csokibéka elfogyasztása. A Bogoly Bert féle Mindenízű Drazsé gyűjtése lesz másik általános feladatunk — hogy ennek lényegi jelentősége mi, azt nem tudom, de néha jönnek a Weasley ikrek, és lenyúlnak minket egy pár darabbal, úgyhogy mi csak gyűjtsük serényen.





Velünk ellentétben ellenfeleink többsége nem sokat bagózik varázslatainkra: legtöbbjük csak lepihen egy kicsit, aztán folytatja ott, ahol abbahagyta. Ebből következően reflexeink és gyorsaságunk erőteljesen igénybe lesznek véve.

Fő feladatunk természetesen a Griffendél ház pontszámainak folyamatos gyarapítása, hogy a tanév végén a mi házunk legyen az első a házak éves egymás közti versenyén. Ehhez nincs más teendőnk, mint a ránk szabott feladatok elvégzése. Illetve van még egy. Ez a kedvencem:

A kviddics

Csapatjáték, melyben két csapat küzd egy szárnyas ún. aranycikesz megszerzéséért. No Holds Bared. Seprűnyélről űzendő. Sirályság.

A prezentáció

A Harry Potter grafikai milyenségére rossz szavunk tulajdonképpen nem lehet: nagyon részletes, aprólékosan kidolgozott textúrák, nagy poligonszámú karaktermodellek jellemzik az egész programot. Mivel teszteri minőségemben kritizálnom is illendő, lássuk azt, ami nem feltétlenül nyerte el a tetszésem.

Az egyik legnagyobb gáz talán a vízmodell, melyet Harry simán szilárd talajként kezel. Igaz, ezt már egy názáreti fickó is megcsinálta kétezer évvel ezelőtt, de ne feledkezzünk meg arról, hogy napjainkban a játékfejlesztők egyik leg kihívással telibb témája a likvid anyagok megjelenítése — így Harry vízre vetett árnyéka, és skárpijának kopogása mondhatni: ciki. Akad clipping hiba is néhol, a Híres Boszorkányok és Varázslók Kártyák felvételekor például Harry simán fittyet hány a falakra, és ki-be sétál rajtuk. Ezek a leg szembetűnőbb grafikai bugok. (Ha már a bugoknál tartunk, úgy érdemes megemlíteni a kezelés egyik furcsaságát: valahogy a modell nem mozog megfelelően a térben. Tudjátok, ez az, amikor egyszerűen képtelen vagy egy-egy ugrást pontosan kiszámítani, és csak remélni mered, hogy arra a pontra fogsz leérkezni, amit kinéztél. Nem tudsz pontosan a platform legszéléről elugrani, így lehet, hogy nem fogsz megkapaszkodni szemben, pedig te teljesen pontosnak láttad. Kellemetlen és legfőképpen bosszantó.)

Mindenképp dicséretre méltó viszont a varázslás effektek kivitelezése: mindegyik nagyon szép, sajátos megjelenítést kapott, igyekeztem is minél több képet csinálni róluk.

A zenét és a hanghatásokat panasz ne érje: a filmből kölcsönzött soundtrack kellőképpen atmoszférikus, a varázslások effektjei hiba nélküliek. A szinkronhangok is megállják a helyüket.

Kell ez nekem?

Valahogy olyan érzésem van, hogy a Harry Potter and the Philosopher's Stone fejlesztői túlságosan is kötve voltak a határidőhöz: lett volna még mit optimalizálni — a kezelés furcsa hibáit, a grafikai bugokat.

Ennek ellenére jó kis platform-ügyességi játékot hoztak össze, amiért mindenképpen dicséret illeti őket, bár néha le sem lehet tagadni, hogy elsősorban a kisebb korosztályt célozták meg. Talán csak egy valami hiányzik: az a hangulat, ami a Potter könyvek olvasása közben magával ragadja az embert. Persze visz a játék, mész pályáról pályára, érdekel, hogy mi lesz, de nem ragad igazán magával. Függetlenül ettől, minden efféle játék kedvelőjének ajánlható — az eredeti sztori egyes elemeinek egy az egyben történő adaptációja miatt pedig Harry Potter rajongóknak egyenesen kötelező — legalábbis az ötödik kötet megjelenéséig.

VargaB.

hpgames.ea.com

Electronic Arts/KnowWonder Digital Mediaworks
PII 400 (PII 266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D !

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	9

✓ - nagyon látványos
- a kviddics
- alapos tutorial

✗ - grafikai és kezelési hibák
- hiányzik a Hangulat

82

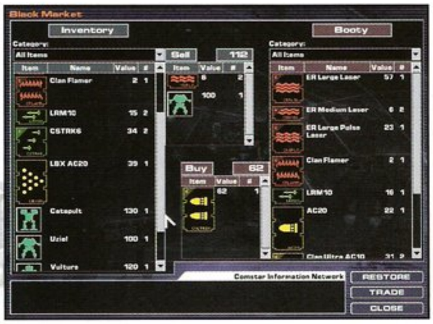
MechWarrior 4 Black KNIGHT



„Egyezzünk ki döntetlenben!"

Egy éve lehetett, hogy tesztelésre kaptam a Microsoft MechWarrior Vengeance névre keresztelt játékát. Emlékszem, akkor eléggé rákattantam mind a programra, mind a stuff háttértörténetét adó BattleTech univerzumra. Bár az MV-t érték (néha jogos, néha alaptalan) kritikák, azért elmondható, hogy személyében a tavalyi év egyik legjobb akciójátékát tisztelhetjük. Erre a megtisztelő titulusra nemcsak lélegzetelállító grafikája jogosította fel, hanem például rendkívüli fizikai- és sérülésmodellje, színvonalasra és szerteágazóra sikeredett háttértörténete, és szemet gyönyörködtető átvezető animációi is. Emellett azon kevés programok közé tartozik, amelynek mind az egy-, mind a többjátékos üzemmódja remekül sikerült. Bármennyire is hihetetlen, az MV-nek és egyáltalán a BattleTech univerzumnak komoly rajongótábora van kis hazánkban. Aki nem hiszi, csak vessen egy pillantást a második legnagyobb internetes portál 'MechWarrior 4' című topicjára, és persze a hozzászólások számára. Korrekt kis stuff, annyi szent. És most megérkezett a kiegészítő, amelynek futtatásához egyébként szükségünk van a Vengeance-re is.

A kerettörténet szerint egy Black Knight (ugye innen a cím) névre hallgató zsoldoscsapat tagjai vagyunk, akikről egyrészt azt kell tudni, hogy az egymás iránti hűségen kívül semmilyen szabályt és megállapodást nem tisztelnek, másrészt pedig azt, hogy pénzért csaknem mindenre kaphatók. Huszonöt küldetésünk van arra, hogy bebizonyítsuk: mégsem vagyunk ennyire hidegvérű, és számító gazemberek. A ránk váró feladatok változatosak, a történet pedig attól függően alakul, hogy egy-egy adott küldetésben a kitűzött célok közül melyeket sikerült teljesítenünk.

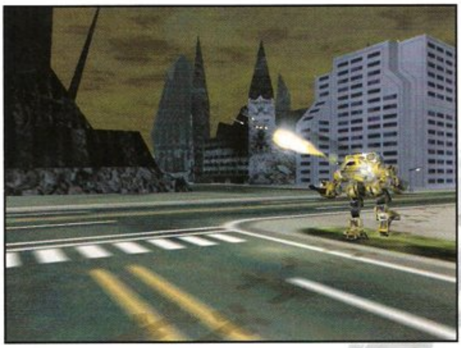






Az átvezető animációk a Black Knightból sajnos teljesen kimaradtak, és ezt a háttértörténet sínyli meg a leginkább, hiszen a játék motorjával készített bejátszások közel sem olyan lebilincselőek.

A küldetéslemezek készítésekor kínálkozó ziccereket természetesen a CyberLore sem hagyta ki, így a Black Knightban öt új Mech (Black Knight, Sunder, Ryoken, Uller, Wolfhound) ülésébe huppanhatunk bele, hogy az új fegyverekről már ne is beszéljek. Azonban ezek az újdonságok eltörpülnek amellett az ötlet mellett, amellyel a fejlesztők a zsoldosok utánpótlását megoldották. Amíg a Vengeance-ben a „boltban" vásároltunk, és pénzért adtuk-vettük az alkatrészeket, addig a BK-ban a feketepiacon kell kielégítenünk szükségleteinket cserekereskedelem, azaz barter formájában. A kínálat nagyobb, mintha a hagyományos kereskedelmi csatornákat vennénk igénybe. Viszont a kockázat sem elhanyagolható, mert egy rossz vásárlással teljesen használhatatlanná tehetjük gépeinket. Érdemes előbb egy próbaküldetéssel felmérni a ránk váró ellenállás összetételét, és csak azután nekilátni a fegyverrendszerek esztelen csereberéjének.



A fejlesztők a nagyon sikeres többjátékos üzemmódot sem szerették volna elhanyagolni. A Black Knightban debütáló öt játékmód bemutatásától helyhiány miatt eltekintek, de a nevüket azért megemlítem: Absolute Attrition, Mech Strongholds, Siege Assault, Goliaths és Clan vs. Inner Sphere.

A grafika csak apróbb ráncfelvarráson esett át. Persze komoly beavatkozásra nem is volt szükség, hiszen a Vengeance egyszerűen gyönyörű volt. Ami változott: a küldetések során több tereptárggyal találkozunk, amelyek szemmel láthatóan több poligonból állnak, mint korábban. A fejlődés különösen a városokban szembetűnő.

Talán nem csak én érzem úgy, hogy az ellenfelek AI-je is fejlődésen ment keresztül az MW4 megjelenése óta. A pilóták bajba jutott társaik segítségére sietnek, a sérültek pedig sietősen visszavonulnak, és friss (valamint sértetlen) bajtársaik közelében keresnek menedéket.

Összességében remek kiegészítő birtokába jutunk, ha a Black Knight megvásárlása mellett döntünk. Miért is? Az új robotok tetszetősek. A hadjárat amellett, hogy változatos feladatok elé állít minket, dinamikusan változik, és kellő kihívást biztosít. Az új multiplayer játékmódok jól átgondoltak. A feketepiac nyújtotta lehetőségek pedig bőven túlmutatnak egy átlagos kiegészítőn. Egy szó mint száz: valahogy így kellene kinéznie minden küldetéslemeznek.

Bazska



www.microsoft.com

Microsoft / CyberLore
PIII 600 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	9

✓ - komoly újítások - multiplayer játékmódok
✗ - nincsenek átvezető animációk

90



R6 Rogue Spear Black Thorn



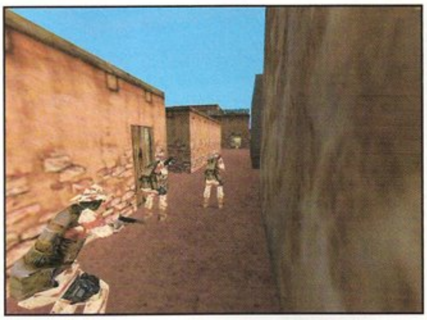
Avagy hogyan készítsünk kiegészítő lemezt iparos munkában?

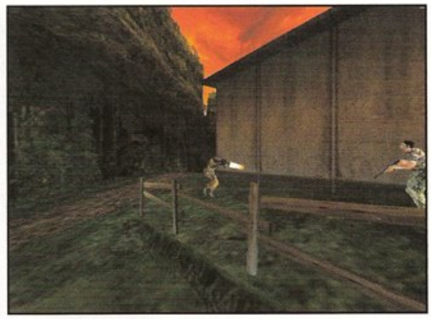
Világosan emlékszem az első napokra, amelyet a Rainbow Six című játékkal töltöttem. Tisztán hallom szitkaimat, mellyel videokártyámat — megvétele nem volt életem legbölcsebb döntése — illetem. Pedig nem csak a botrányos Voodoo Rush volt a ludas az idővel a játékmenet részévé váló fagyássorozatnak. Istenem: cseppet bugos volt a lelkem. De mindez nem számított, hiszen tudtam: erre a játékra vártam egész életemben. A Red Storm szerencséjére elég sokan éreztek így szerte a világon, így az abszolút sikerré váló első részt egy folytatás (Rogue Spear), és három kiegészítő lemez (R6 Eagle Watch, RS Urban Operations, RS Covert Ops) követte. Jelen írásomban a legújabb — és vélhetően az utolsó — Rogue Spear kiegészítővel fogok foglalkozni.

A Black Thorn stand-alone játék, vagyis futtatásához nem feltétel, hogy rendelkezzünk a Rogue Spearrel. Sajnos ez az egyetlen olyan tulajdonsága, amely valamennyire megkülönbözteti a piacon fellelhető tucatnyi küldetéslemeztől. Egyébként az étlapon a megszokott fogásokat találjuk: egy új hadjárat, néhány új multiplayer térkép és üzemmód, valamint pár új fegyver.

A kerettörténet némiképp túlmutat a 'végezzünk az átkozott kelet-európai terroristákkal' klisén, amelyet unalomig ismerünk. A rosszfiú ugyanis most a mi oldalunkról érkezik. Sőt, a sorainkból. Miről is van szó: egy meghasonlott, és cseppet meg is zavarodott ex-kommandós híres terrorista akciókat másol le. Az angol nyelvterületen csak Copycatnek nevezett ember célja: lejáratni, és elpusztítani a Szivárvány kommandót. Ugye egyetértünk abban, kis kalózok, hogy ezt nem hagyhatjuk?

Az eredetileg tervezett tíz küldetésből a végleges változatba csak kilenc került, mivel az egyiket (ahol emberünk egy repülőgépet térít el) a fejlesztők a szeptember 11-ei események hatására kihagyták. A „maradék" viszont hozza a megszokott Rogue Spear színvonalat. Bevetéseink során eljutunk Ázsiába, Afrikába, és Európába is. Néha nyílt terepen, máskor viszont zsúfolt épületekben kell helytállnunk. Sajnos a ránk váró feladatok meglehetősen egyhangúak: túszszabadítás túszszabadítás hátán. Üdítő kivétel ez alól az afrikai falu, ahol egy pontos lövéssel azt kell megakadályoznunk, hogy a terroristák egyike elmeneküljön egy túszokkal tömött iskolabusszal.





Az új fegyverek típusszáma láttán csak a fanatikusok szeme fog felcsillanni, a laikusok továbbra is kissé elveszettnek fogják érezni magukat a minden modellből legalább három változatot felkínáló menüben. Mindenesetre — pedig nem vagyok fegyverszakértő — arra még nekem is sikerült rájönnöm, hogy a combos tárral rendelkező P90-es géppisztoly hangtompítós változata szinte minden küldetésben „jól jön".

A Red Storm hat új térképpel kedveskedik a többjátékos üzemmód rajongóinak. Kicsit konkrétabban: egy alaszkai depóval, egy szeméttelepppel, egy nagyvárosi utcával, egy terrorista kiképzőtáborral, egy irodaépülettel, és egy japán pagodával. Ha ez nem lenne elég, természetesen az egyjátékos küldetések térképei is szabadon felhasználhatók ilyen célokra.

Az új multiplayer mód 'Lone wolf' névre hallgat, melynek lényege a következő: adott egy — ahogy a cím is jelzi — magányos farkas, aki szeretné megúszni élve a kalandot és adott néhány vadász, akik ebben szeretnék megakadályozni. Eddig semmi új. De most jön a csavar: egyedül az ordas választhat szabadon a rendelkezésre álló fegyverek közül, a támadók csupán pisztollyal vehetik fel ellene a küzdelmet. Süti!



A Black Thorn legnagyobb gyengéje az elavult grafikus motor. Mind a nyílt, mind a zárt terek elég hervasztóan festenek, és katonáinkra is ráférne egy beutaló a plasztikai sebészhez. Apropó, a poligonbeültetést fedezi a TB? Sokat dobott volna a programon a Half-Life: Blue Shiftben debütált Definition Pack. Érthetetlen módon az ún. clipping bug is benne maradt a játékban, tehát a halottak végtagjai alkalomadtán a fizika törvényeit meghazudtolva lógnak át a falakon, és egyéb tereptárgyakon.

A kezelőfelület pixelről-pixelre megegyezik a Rogue Spearben megismerttel. Funkcionalitásához kétség sem fér, de némi csinosítás azért itt sem ártott volna.

Szerencsére a játékmenet is érintetlen maradt, és azt hiszem, ezzel mindent elmondtam.

Minek nevezzelek? A Black Thorn tulajdonképpen nem más, mint minden idők egyik legnagyszerűbb akciójátékának tökéletesre csiszolt változata. Akik még nem ismerik a programot, de szeretnének egy közelebbi pillantást vetni a legendára, azoknak mindenképpen ajánlom, miként a fanatikusoknak is, mint kötelező darabot. A többieknek inkább a Ghost Recont javaslom.

Bazska



www.redstorm.com

Ubisoft / Red Strom Entertainment
PIII 500 (PII 266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	6
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	7

✓ - Lone Wolf
- Stand-alone

✗ - fáradt grafika
- túl kevés újdonság

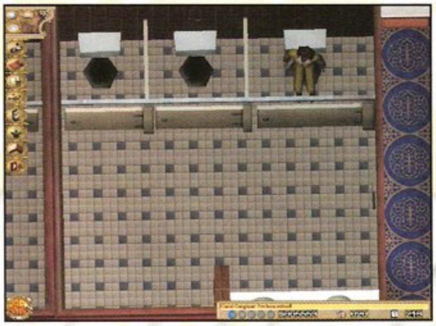
76



CASINO TYCOON

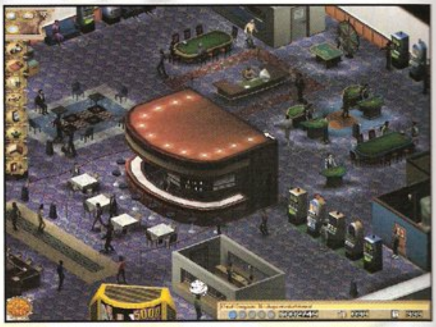
számháborúk

Már jelentős tapasztalatokkal rendelkező fejlesztőgárdák közös elképzelései nyomán készült a Casino Tycoon. A Cat Daddy, valamint a Monte Cristo Games alkotta üzleti szimuláció hű a műfaj íratlan szabályaihoz — adottak az üres, beépítésre váró ingatlanok, illetve az elmaradhatatlan létesítmény s „tárgy-repertoárok." Ezek színességére alapvetően nem lehetne panaszunk, ami csak szolgáltatása, tartozéka lehet egy kaszinónak, a program tartalmazza. Black Jack, Karib Póker, Roulette, számos típusú félkarú rabló — a sor természetesen igen hosszas. Már, ami az üzemeltethető szerencsejátékokat illeti. Probléma azonban a kaszinónk alapvető kényelmét biztosító/emelő berendezési tárgyak erőteljesen korlátozott kínálata. Mindössze egyfajta kanapét, egyfajta széket, valamint egy 150 dolláros dohányzóasztalt kínál a mű. Adott ugyan még egy ódon telefonkészülék, valamint egy igen időszerűtlen utcai lámpás, de ezzel vége. Így, ami kaszinónk nyugalmas zugait jelenti, javarészt kénytelenek leszünk a program által kínált, előregyártott bárokra s éttermekre hagyatkozni. A siker kulcsa: a látogatottság. A sikertelenségnek: több is van. A túl magas árak, a csapodár dealerek, a túlzottan mohó félkarú rablók egyaránt elriaszthatják közönségünket. Rendkívül fontos, hogy jó dealereket — lehetőség szerint a legjobbakat — foglalkoztassuk. Minden szerencsejáték üzemeltetését egy dealer végzi — s mindegyikük rendelkezik öt tulajdonsággal. Vonzerő, Megfigyelés, Tapasztalat, Gyorsaság, Havibér. Magyarázat: minél nagyobb a dealer vonzereje, annál valószínűbb, hogy egy a körzetébe tévedt látogató próbára teszi nála szerencséjét. A dealer magas megfigyelés esetén képes lehet kiszűrni a csalókat, akiket aztán rövid úton eltávolítanak erre szakosított alegységeink. Nagyobb tapasztalat nagyobb nyereséget jelent: a tapasztalt üzér nagyobbat szel a játékos mobiltőkéjéből. A gyorsaság értelemszerűen a dealer által levezényelt körök olajozottságát, alapvető tempóját jelzi. Így egy gyors üzér időegység alatt kétszer annyi kört játszathat le, mint egy lassú. Amit persze, a Casino Tycoon játékos saját zsebén is megtapasztal. Havibér: ennyibe fáj nekünk a dealer foglalkoztatása. Havonta. Nem minden esetben garantált, hogy a piac nekünk tetsző üzéreket kínál — ekkor kell/lehet újsághirdetéshez folyamodni. Ne feledjük, a hirdetés ára 500 dollár. Célszerű persze menteni, s addig töltögetni vissza az állást, míg már első hirdetésünket követően is nekünk tetsző dealer adja be jelentkezését.



▲ Áhhhháááá! A nők eszerint csakugyan az orrukat púderezik a retyón!





▲ Atyavilág! Hogy gondoltad te ezt az Art Deco padlózatot?! S még csodálkozol, hogy becsődölt a héder...

Sziszifusz Szindróma

Kaszinót üzemeltetni bizony nem lehet tréfa dolog — ám az, hogy egy kaszinótulajdonosnak lyukas a zsebe, igen-igen érdekes fejlemény. Mobiltőkénk az idő múlásával automatikusan, ráadásul rohamos ütemben fogy, így célkitűzésünk nem más, mint a lehető legnagyobbakat emelni azon annak érdekében, hogy több időnk maradhasson újra emelni azt. A Casino Tycoont játszó üzletembernek így be van varrva a zsebe, s a biztonság kedvéért még három viperát is tart benne, szükség esetére — ahogy, mondta volt e sorok szerzőjének atyja a sóher alaphangoltságú emberekről. Tény, hogy itt nem lehet tréfálni. Mint ahogy tény az is, hogy éppen ez teszi a Casino Tycoont figyelemreméltó üzleti szimulációvá.

Erre még rátesz egy lapáttal, hogy a program által kínált indulótőke minden esetben borzasztó soványka. S éppen itt következik a program legjelentősebb hiányossága, helyesebben: hiányosságnak is felfogható sajátossága. Tudván, hogy a Casino Tycoonban megalkotott modell nem képes/hajlandó tolerálni az üzleti kockázat fogalmát, így a játékos egy kezdeti, biztos tőkegyarapodást eredményező financiális hálózat megszervezésével nyit — majd, tekintettel a kényszerűen kockázatmentes tőkegyarapodás meglehetősen lassú ütemére, megfürdik, mobiltelefonál, olvasgat, stb. Aztán fél óra múlva elégedetten konstatálja, összegyűlt a dohány egy étteremre. A Casino Tycoon grafikája egész kellemes, a motor alapvető szolgáltatásai pedig — Dungeon Keeper szerű Observer üzemmód — igen nagyot dobnak az amúgy is tetszetős összképen. Az összképen, mely a tökéletességtől azért roppant messze van: a dealerek, a játékosok nem létező kártyákra mutogatnak, a vendégek nem létező poharakat emelgetnek a szájukhoz, az emberek X-Men szerűen átfolynak a toalett ajtaján, stb.stb. A Casino Tycoon egyértelműen ajánlható az üzleti szimulációk kedvelőinek, míg alapvetően tetszetős arculata végett a szélesebb közönség meghódítására is képes lehet. Lehet csupán, mert kockázatos ütemezése végett — befutott egy Zoo Tycoon nevű program is — nem kizárt, hogy kevésbé rugalmas lehetőségei okán feledésbe merül. De az sem, hogy nem teszi.

Hans Olo

A derék Monte Cristo fiúk ezúttal is hűek kedvenc produkciójukhoz: pár számmal ezelőtt jeleztük, ők azok, akik következetes módon hagyatkoznak a CD-tárkapacitás egynegyedének kihasználására. Nos, örömmel jelenthetem, nincs ez másképp a Casino Tycoon esetében sem — ami, tekintettel a játék jóval magasabb színvonalára, mint a cég eddigi munkái, már elég érdekes. (Nyugirugó: a Casino Tycoon 2 ezek után márcsak kislemezen lehet boxtéma.)

www.casino-tycoon.com

Monte Cristo / Cat Daddy & Monte Cirsto

PII 400 (PII350), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	7

✓ -kíméletlen -kellemes atmoszféra

✗ -hosszas stagnálásra is hajlamos szisztéma

86



The Sims: Hot Date

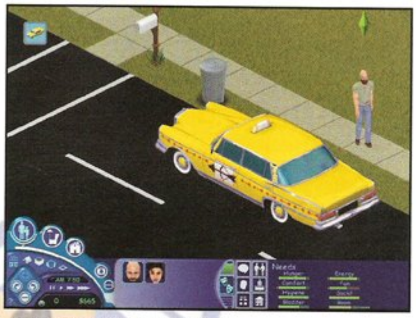


Sims-ék életre kelnek

Szabadság, szerelem: e kettő kell nekem. Akár így is kezdhetnénk a Sims új kiegészítőjének bevezetőjét. A legyártott kiegészítők már a harmadik darabnál tartanak, a Livin' it up, és a House Party nagysikerű megjelenése óta a program sikere töretlen. Nem véletlen hát, hogy pont karácsony előtt dobták piacra az új expansion packet, amely legeredetibb és a leg sikergyanúsabb az összes eddig megjelent rész közül. A Maxis programozói megpróbálták szakítani Sims-ék kötöttségein, amely kötöttséget minden volt és leendő fan előbb, vagy utóbb előhoz. Mi is ez a mizéria? Nos, egy idő után minden játékost nagyon kezdett az zavarni, hogy Sims-ék sehova sem tudtak kimozdulni, élettérük csakis a négy fal közé esett, vagy ha esetleg dolgozni indultak, akkor sem tudtuk őket a munkahelyükre kísérni. Itt és most szimulált barátaink szakíthatnak eddig uncsi életükkel, és új, eddig fel nem fedezett világba, a külvárosba utazhatnak taxival, ahol mindenféle új emberrel tudnak kontaktusba lépni. Az így felszabadított Sims-ek képesek flörtölni, randevúzni, vagy éppen szaftos pletykákat terjeszteni. Az eddigi kiegészítők arra építettek, hogy Sims-eknek mindene meglegyen, így a házukba tudtunk rendelni szinte akármit, a pizzától kezdve egy rock bandán át a bútorszállítókig. A Hot Date-ben már a szereplők képesek egymásnak ajándékot vásárolni, vagy akár azt saját kézzel elkészíteni. A program a szocializáció új magaslataiba emeli barátainkat, hiszen a szereplő karaktereket új hangokkal spékelték meg, amelyek már az új érzelmi tevékenységekhez kapcsolódnak. Már képesek vagyunk kezet fogni egy ismeretlennel, köszönhetünk is neki, és mindezt artikulált hangon, nem pedig az eddig megszokott blabla nyelvezettel. Mi több: a gesztusok tárházát öleléssel is kiegészítették. További nagy újítás, hogy a karaktereket egy új tulajdonsággal is felruházták, ami az érdeklődés. Az arra érdemes témákat elolvassák az újságban, legyen az sport, utazás, vagy éppen a technika legújabb vívmányai, de olyan is akad, aki az Öreg Katonák Magazinját vásárolja. A programban képesek vagyunk egy általunk megismert személlyel házasságra lépni, és beköltözni egy új házba. Házasságunk analízisét is elvégzi a program, mindezt napra készen, és hosszabb távra kivetítve is megkaphatjuk. Ha éppen házibulit rendezünk, akkor az általunk csapott zajjal is számolnunk kell, hiszen a nagy nehézségek árán felépített jószomszédi viszonyt, egy ilyen hangos mulatság pillanatok alatt lerombolhatja. Mégis: az alábbiakban említett újdonságok eltörpülnek az új és látogatható „új világ" a külváros mellett, ahová a telefonon keresztül megrendelt 50 dolláros taxival juthatunk el. Itt bevásárlóközpontok, éttermek, és különféle éjszakai bárok várnak minket. Eme helyeken kedvünkre vásárolhatunk, akár ruhát, akár egy motorcsónakot, amellyel szabadidőnkben csónakázhatunk is egy szőke bombázó kíséretében. Az éttermek és az ételek választéka igén széles spektrumú, a nagyon előkelő helyeken készüljünk fel arra, hogy a kedves pincérek az összes nálunk lévő pénzt el fogják kérni. Hasonlóan, mint itthon abban a bizonyos utcában a szerencsétlen külföldi vendégekkel. Ha már unjuk a sok üzletet, és az összes bárban már mindenkit betéve ismerünk, lehetőségünk van saját külváros kialakítására, ahol csak azok az objektumok lesznek jelen, amelyek nekünk szimpatikusak. Ugyanezt a metódust követhetjük, ha a szomszédainkat valami miatt nem szeretjük, tehát a körülöttünk lévő világot szabadon alakíthatjuk, persze csak a lehetőségeinkhez képest adott kereteken belül. A szomszédokra és a leendő külvárosra kiváló példák tölthetők le a Maxis web oldaláról. Több fő karakterrel találkozhatunk a játék folyamán, néhányan az erős magból: Blonde Bombshell, Mr Medallion, Femme Fatale. Óvakodjuk a Bella Goth-tal való találkozástól, mert a frissen házasodott férjeket könnyedén más vágányra terelheti. Ha azonban anonim hölgyek társaságát keressük, akkor bátran szólítsunk meg egyet az autósor mellett ácsorgó bőr miniszoknyás csirkék közül. A játék kelléktárát 125 új objektummal gazdagították, pl. piknik kosár, pezsgőfürdő csakis szerelmesek számára, mindenféle „full kontakt" sportra alkalmas heverő stb…

Sajnos a játék grafikai motorján nem pofoztak semmit a készítők, a nézőpontoknak még mindig megmaradtak az izometrikus nézetből adódó betegségei, és sajnos a scroll sebességen sem nagyon növeltek, amely egy gyors masina esetében nem is nagyon szembeötlő, de egy PII 300-as gépen már érezhető a sebességkülönbség. A zenék tekintetében azt mondhatom, hogy bővült a program, ez természetes is az új helyszínek miatt. Összefoglalva: a Sims beérett, és igazán élvezetes ember-szimulátorrá nőtte ki magát. A Hot Date-et nem is igazán kiegészítőnek nevezném, hanem egy teljesen új játéknak, amelyet már az is megszerethet, akinek eddig nem volt Sim (patikus) ez a program.

KeFe™



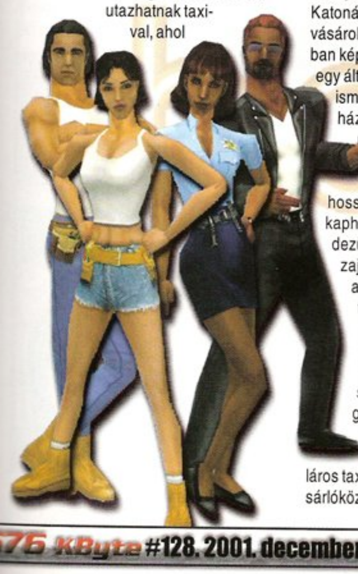
▲ *Na megyek lazítok egy kicsit*



▲ *Itt aztán mindenki-mindenkivel*



▲ *De jó nekik*



www.thesims.com

Electronic Arts / Maxis
PIII 600 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM)

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	7

✓ - nagyon sok újítás
- kibővített élettér

✗ - a grafika változatlan, és sajnos a zenék egy része is

95



Kohan Ahriman's Gift



Tye vaty a Koheny!



Egyik szemem sír, a másik üveg — míg a Kohanek történelmének előzményeit bemutató Ahriman's Gift az eredeti, finomhangolt szisztémára támaszkodván mind tartalmiság, mind történetszövés szempontjából derekasan teljesít, a prezentáció eszmeiségét továbbra is az Immortal Sovereigns gyermekbetegségei jellemzik. Tekintettel a szűkös keretekre, „egyoldalasösszegzés" üzemmódba kapcsolunk. Biztonsági öveket bekapcs, cigarettákat kiolt!

Na, még tart a lom?

Az Ahriman's Gift három hadjáratot, temérdek előre gyártott scenariót, a várakozásoknak abszolút megfelelő, felhasználó-, s környezetbarát térképeditort, rengeteg féle s típusú élőhalottat, klánonként különböző grafikus megvalósításnak örvendő egységtípust, továbbra is borzasztó repetitív szinkoronozást s felejthető szinkonszínészeket, fejlesztett diplomáciai elemeket s mágiarendszert, az Immortal Sovereigns összecsapásaihoz képest jóval változatosabb, s történésekben bővelkedőbb fightmodellt, meglehetősen darabos karakter animációkat, mára már egyértelműen túlhaladottnak mondható, s műfaján belül sem különösebben lenyűgöző grafikus megvalósítást, szörnyen eltolt méretarányokat, zenei aláfestés gyanánt egészen kellemes kompozíciókat, hetven féle hasznosítható egységet s százötven monsztert, szélesebb



körben parametrizálható opciókat, rengeteg muliplayer térképet, szintén a többjátékos mód során is hasznosítható térképgenerátort, valamint válaszokat kínál, s tartalmaz. Válaszokat a Kohanek eredetét illetően. Az Ahriman's Giftben prezentált, három fő hadjárat során kibontakozó történetszövés sarkalatos pontjain az Immortal Sovereignsben felvetődött legizgalmasabb kérdések mindegyikére választ kap az egyszeri Kohan nördó, ám hogy a többiek is kedvet kapjanak, álljon itt az autentikus Kohan Legenda. Szóval, volt a Teremtő, és volt az Árnyék. Mint Isten és az a vasvillás fazon. Őőő... Sátán, ezaz! Sátán. A Teremtő megalkotá Első Fiait, akiket hirtelen felindulásból az Ahriman és Ormazd nevekkel illet. Másnap már jön is a Káini Csavar: Ormazd megalkotja a Kohanek későbbi anyaföldjeként is ismert Khaldunt, kivívva ezzel a Teremtő elismerését, ám Ahriman féltékenységtől terhes gyűlöletét. Ahriman ezért rettenetes tudással s erővel ruházza fel az általa életre hívott Ceyah klánt — ezen mozzanat aposztrofálandó Ahriman's Giftjének —, hogy aztán a rettenetes harcosokat Khaldun elsöprésére vezesse. S lőn, itt jönnek a Kohanek, sejthetően az Ormazdi Riposzt képében — már várom is a következő Kohan kiegészítőt, sacc Ormazd Strikes Back címen... A Halhatatlanok Roxanna Javidan, könyörtelen Ceyah Klánvezér seregei ellen kelnek és bla...bla... bla...bla. A megspirázott időskálához képest szájtátásra sarkallónak csak alig nevezhető történetvezetés alapkövei ezek tehát. A három hadjárat során Khaldun főbb régióiban nyílik lehetőségünk belebonyolódni a kezdetektől számított történésekbe, ráadásul minden oldalról. Tartalmi felhozatal szintjén így aligha érheti negatív kritika a művet. Mint ahogy a finomhangolt szisztémát sem bántjuk. Az ezt érintő boncolgatásra helyünk nincs, ám Immortal Sovereigns szakembereknek nem adódhat problémája — gyakorlatilag minden ugyanaz. Így aki bővebb információkra is kíváncsi, annak javallott lehet elolvasnia egy Kohan kritikát, lévén az Ahriman's Gift sokkal inkább felfogható ráadásnak, semmint kiegészítőnek. A Kohan kapcsán megismert sajátosságok illetve az alapvető ügymenet így lényegét tekintve tök ugyanaz, míg üdvözlendő módon, az Ahriman's Gift önerőből is futtatható.





Maradék

Összességében egy igen kellemes játék igen kellemes ráadását köszönthetjük e darabban. Egyedüli főbb hiányossága továbbra is a grafikus kivitelezésben rejlik, mely ilyen volumenű karakterkínálatnál biza' már nem csak a prezentációs színvonal, ám a játszhatóság rovására is megy. Mert különböző egységek ide-oda: egy nagyobb kavarodás közben bizony egyáltalán nem könnyű megkülönböztetni ki-kivel van. A konceptistákból minden kétséget kizáróan ki-kiszökött időnként az inspirációs szufla, hiszen a különböző funkciókat ellátó, ám modellezés tekintetében erőteljesen egymásra hajazó karakterek száma a darab taktikai jellegéhez képest riasztóan nagy. Kohaneknek, s fantasy rajongóknak egyértelműen javallott darab, ám az Ormazd Strikes Back remélhetőleg már vizuális szempontok szerint is képes lesz továbbléplni.

by GyZ

www.kohan.net

Strategy First / Timegate Studios
P 300 (P200), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	8

✓ - az eredeti epizód méltó ráadása

✗ - változatlan grafikus motorral

87

AMERICA EXPANSION PACK



Volt egyszer egy Amerika... de ki emlékszik rá?

A sors, mit esetünkben a főszerkesztő személyesít meg, ismét rám osztotta az America tesztelését, immáron harmadik alkalommal. Elsőként az előzetesek között találkozhattatok a vadnyugaton játszódó valós idejű stratégiai játékkal. Megjelenését követően természetesen még bővebben és részletesebben kiveséztük, most pedig a küldetéslemezén a sor.

Visszaolvasván a korábbi írásokat, magam is meglepődtem, milyen gyorsan telik az idő. (És javul a teszter stilisztikai érzéke. Javul☺ ?) Nem akarok ünneprontó lenni (most, karácsony előtt pár perccel), de az America felett eljárt az idő. Meglátván az elavult grafikát, az unalom kedélytelen birodalmának kapuja tárult elém. Nem, minden a látvány! — kiálthatjátok egy emberként, ez igaz. De a százszor és ezerszer ismert és ismételt játékmenet, a hagyományos kitermelősdi és bázisépítés egyáltalán nem hozott lázba. Az erőltetetten túlbonyolított képességekkel rendelkező egységek, a nagyságukat csak ötlettelenségükben felülmúló pályák végképp feltették a pontot arra a bizonyos i-re. Az elavult grafikai motorral és a — mondjuk szépen — hagyományos játékmenettel ma már nem lehet nagyot durrantani, csak egészen kivételes esetben. Ez az Americának nem sikerült. Csak halovány füstpamacsokat eregetnie.

Pamacsok, füstből

A kiegészítő lemez nyolc új küldetést tartalmaz, mindegyik játszható társaság (ismétlésként: indiánok, amerikai telepesek, banditák, mexikóiak) két-két stílusuknak megfelelő missziót teljesíthetnek. A legizgalmasabbnak talán a Fort Fox kirablása hangzik, de esetenként meg kell mentenünk a banditákat, leméscárolni a telepeseket, elhajtani a teheneket, megskalpolni a rézbőrűeket. (Nem biztos, hogy ebben a sorrenden.)

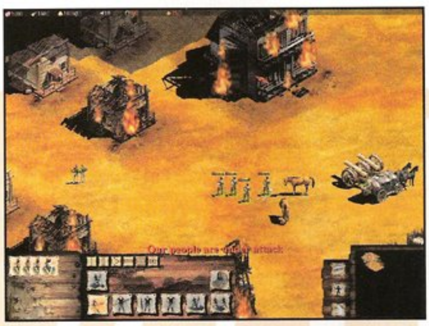
Mostantól játszhatunk az Interneten keresztül vagy nyolcan. Mindezt megspékelték harminc pályával, de ha ezt kevésnek ítéljük, a CD legértékesebb újításával, a pályaszerkesztővel további vadregényes, kihívásokban bővelkedő térképet szülhetünk a nagymamának, illetve más rokonainknak.

A feltupírozott mesterséges — kellemes magyarsággal — értelem is ott figyel az újdonságok listáján. Mindez jelenti a nagyobb akcióradiuszt, a tuningolt harci képességeket, az alacsonyabb reakcióidőt, amelyek egységeinket hatékonyabbé és intelligensebbé varázsolják. Mindezek viszont igazak az ellenfelekre is, ők sem szelídültek meg a Vadnyugaton. Elvileg. Mindebből én csak a játszhatóság, pontosabban a kezelhetőség rovására írható negatívumokat — „majd akkor menj csatázni, ha én akarom, különben is passzívban vagy" igencsak zavaró effektusai mindazok, amiket — érzékeltem. Következzék pár új egység és épület, netán képesség:



▲ A bankrablást sikerült egyetlen katonának megakadályoznia

Tomahawk thrower: a rezervátumba kényszerültek legerősebb egysége, baltája egy manapság ismert cirkálórakéta — ha nem is erejével, de — pontosságával ér célba. Végsőkig küzd megfelelő hatékonysággal, aki látta Az utolsó mohikán című mozi idevágó részeit, az sejtheti, mire gondolok. Egyetlen hibája, ha a fogai között van fegyvere (nem, nem az!) sajna nem tud ordítani. A kamuflázsiskolában kigyúrva profi besurranó tolvajjá is válhat, de lóra inkább ne ültessük.



Armored stagecoach: a mexikóiak mozgatható erődje, tűzereje a benne figyelő füstösképűek számától függ. Ha technológiai újításokat végzünk rajta, már négy mexikánó is belefészkelheti magát, de ez már — szó szerint — gázos lehet, mert pusztulás esetén a bennégés veszélye áll fenn.

Saboteur: deszperádóék lopakodója, ki kamuflázsos szabotázsos akciókkal keresi meg mindennapi — folyékony — kenyerét. Kamikázénkat tovább istápolva nagyobb ellenálló képességet — gyorsan suhanó apró fémtárgyakkal szemben — kap, meg öngyógyítást, és igényesebb mordályt.

Pioneer: a fehérek gyáva kukaca. Állandóan dinamittal a kezében rohangál, de ha megijesztik, inába száll bátorsága, és azon nyomba elhajítja a TNT-t, méghozzá jó messzire. Esetenként pedig még jó irányba is — az ijesztgető felé. Ábgrédelvén elsajátítja az úszás tudományát.

Ezek lennének az America új egységei, a kifejlesztésükhöz szükséges épületek is újak, de a fickók képességeiket a már ismert helyeken lehet fejleszteni.

Röviden ennyit lehet elmondani a játékról. A múltkori értékelésem már visszavonhatatlan, hiszen szó elszáll, írás marad, az a kilencvenkét százalék bődületesen magas. A mostani, ha nem is bődületesen alacsony, de reális és sajnos: kiérdemelt. Mit is mondanak a varjak?

De ez attól függ, európai vagy AMERICAi?

Balage



▲ Szerintem nem csak a főnök van bajban

www.game-america.com

DataBecker

P 300 (P266), 128 MB RAM (64 MB RAM)

LÁTVÁNY	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	5
ZENE-HANG	9

✓ - rövid - alacsony gépigény

X - csúúnya - nehezen kezelhető - érdektelen

68



4x4 Evo 2



4 keréken szép az élet

Két éve történt. Dennis, egy new york-i barátom, a vadon elkötelezett szerelmese elvitt magával erdőt járni. A Catskills-hegység erdőségei igencsak hasonlatosak kis hazánkéihoz. Leszámítva a medvék qkabúvár hadát az emberlakta térségek tőszomszédságában. Két dolog először esett meg velem. Először kerültem igazán közel a mesék mézfaló szőrgombócához az állatkerti acél védelme nélkül. És először ültem tipikusan amerikai acélszörnyben, egy V8-as, platós Chevy dízelben. Ez utóbbi emlékezetesebbnek bizonyult.

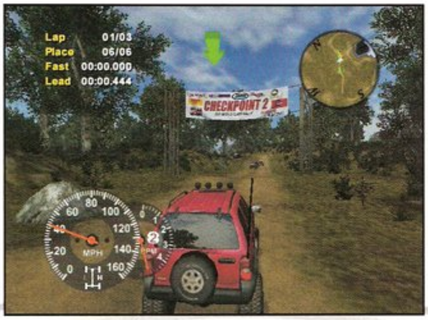
A motor robaja, ami az autópályán alig 100-as tempónál már nyüszítésbe váltott a drasztikusan szögletes forma — plusz: nyáron klíma nélkül, letekert ablakokkal — nyújtotta gigantikus légellenállási tényező miatt. A rendkívüli nyomaték, amivel kíméletlenül felszuszakolhattunk minden — elég szélesnek bizonyuló — erdei csapáson. És a kényelmi szempontokat enyhén szólva félvállról kezelő kivitelezés. Ettől vadregényes egy ilyen jármű megzabolázása. Aki átélt már hasonlót, tudja, miről beszélek. Ez egy életforma. Két terepfesztivál között.

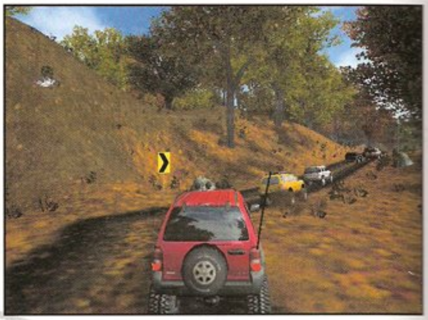
A dallasi Terminal Reality már 1995 óta jelen van a szoftvergyártás forgatagában. Szellemi vezetőjüknek, Mark Randel-nek — a Microsoft Flight Sim-mel alapozta meg szakmai hírnevét — minden bizonnyal vannak az enyémekhez hasonlatos bizsergető emlékei, mert az elmúlt évek alatt egyértelműen a négykerék-meghajtás vált cége fő profiljává. A 4x4 Evo (most éppen Xbox-ra kalapálják át) és a Monster Truck Madness nagyon is megérdemelt sikere után újra a hálásnak bizonyult témába vágták fejszéjüket.

A tárgyra térek

A 4x4 Evo 2 a csak annyiban bizonyult szimulátornak, hogy a teszteléshez — az élethűség imitálásaként — bészbólsapkát, pilótaszemüveget, piroskockás inget és orrszőrextenziós bajuszt vettem fel (mi lesz, ha kinyomnak egy kamionszimcsit is?). A bagólét egy idő után elhagytam, mert mindig a szemüvegre csullantottam a matériát. Minden más csak árkádos külsőség volt. De még így is... Ez egy remek játék.

A TR-nél nem vacakoltak olyasmivel, hogy esztétikus startmenü. Olyan lett az egész, mint egy béta. Vagy nem is. Ez már delta. A soklépcsős beállítási procedúra végén már azt sem tudtam, hogy melyik játékmódban akartam kipróbálni magam. Volt választás bőven. A „single race" nem lett volna rossz, ha minden jármű választható lett volna. De sajna az igazán bivaly futurisztikus nehézfémek csak bónuszként szerepelnek a kívánságlistán. A „career" már egész izgalmasan hangzott. Kell egy kocsi, és már is kezdődhetett a maraton életre-halálra. A pénzdíjakból tuningolás, a felspécizett géppel pedig újabb megpróbáltatás. A „free roam" lehetővé teszi a korlátok nélküli terepbejárást a versenyek előtt. A kedvencem (mint később kiderült): a „missions", ahol számos küldetést kell végrehajtani a karriermódban megszerzett négyszernéggyel, természetesen sok-sok extrasuskáért. „Multiplayer" van! Több mint 30 szenzációs méretű, és minőségű pálya (szerkesztővel!), és a Ford, Nissan, Toyota, Mitsubishi cégek 120 járgánya, még egyszer annyi ápgréd lehetőséggel. Azt hiszem, több mint elég a tartós kikapcsolódáshoz.









A pályáknál azért álljunk meg egy pillanatot! Az utak nem azért vannak, hogy bebarangoljuk végtelen porcsíkjaikat. Íme egy példa: agyam minden idegsejtjét — 3-an vannak, ebből ketten mindig a mónikasót figyelik — „könyörtelen törtetés" üzemmódba állítottam, és egészen a célvonalig első helyen nyomakodtam. Azon túl — gondolom érthető módon — kissé megszeppentem, amitől kitört néhány gomb a billentyűzetből. Mert a virtuál dobogó utolsó helyén bizony nem szolgálják az embert széplányok a reggel hónaljba pöffentett aftershave-je miatt. Sem. Hogy miként kerültem oda? Eltartott jó ideig, mire összeraktam a képet. Kicsit tovább, mint a klaviatúrát. De rájöttem: az ellenfeleim csúnyán levágtak fél kört a híd előtt motozó hatalmas markoló kanala alatt. Hasonlóan bosszantó kíméletlenségű AI-val a Redneck Off-Road Racingben már konfrontálódtam. Akkor 32x-es „kreatív" pohár-alátét pottyant a földre.

Ütős anyagot tankoltak a grafikai motorba. Eltekintve a tükröződés hiányától (minden jármű szimpla metálos fényben játszik) a bizony csinoska darab fogja az egyszerűbb PC-ket. Árnyékok, éjjel/nappal, időjárás, szép vízeffektek, és gyakorlatilag térképpel alig lefedhető szabadon bejátható terek.

Vélemény!(?)

Kihangsúlyozva az „arcade" jelleget, az Evo2-t figyelemreméltó produkciónak találtam. Aki leküzdi ellenérzéseit a nem valós fizikai környezettel szemben, annak nyugodt szívvel ajánlom ezt a kellemes atmoszférájú könnyed kis játékot.

Ender Wiggin

www.take2games.com

Take 2 Interactive / Terminal Reality
P700 (PIII 450), 256 MB RAM (128 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	8

✓ - szép grafika
- igényes játékmódok

✗ - semmitmondó motorhangok
- nincs sérülésmodell

86



Rally Championship Xtreme



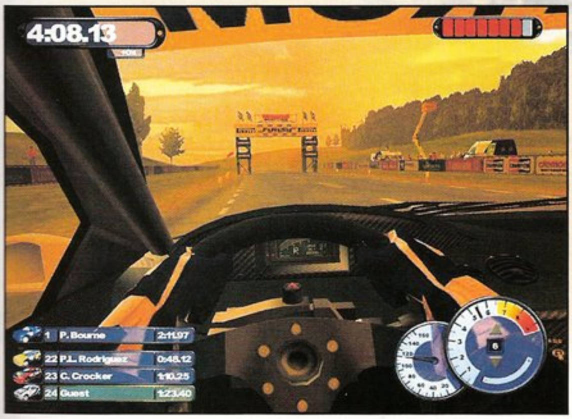
Lesz ez még jobb is

Számomra a legkedvesebb évszak a tél. A korai naplementék, a fények a városközpontban, a nagy nyüzsgés már most karácsonyi hangulatba hozzák az ember fiát. Különösen, miután leesett az első hó. Olyankor az esték a legcsodásabbak. Odakint mindent ellep a természet puha fehér takarója. Rabul ejti a szemet, a szívet. Tökéletes csend honol, a lebénult forgalom tompa zúgása, és a megfagyott ebek ugatása nem több, mint puha fülzúgás a diszkóban töltött éjszak másnapján. Az ég nem sötét, hanem rendkívüli módon rózsaszín. Pedig éjszaka van. És a levegő olyan frissnek tűnik még a városokban is, mintha nem is ugyanaz lenne, amit a hideg beköszönte előtt az autók, és a közeli erőmű füstje kevert, külön emberi fogyasztásra. Egy nagy séta után jól esik levedleni a havas-vizes ruhákat, és megszárítkozni egy pohárka tömény melegénél. A szerencsésebbje ekkor begyújt a kandallóba, a kevésbé szerencsések pedig előkeresik a nyáron letört radiátor csapot, és ütközésig eresztik a forró vizet az acélbordákba. Ha nem kell szerelőt hívni a beázás miatt, akkor egy kis találékonysággal elérhető ugyan az a meghitt eredmény. Ilyenkor muszáj ellazulni. Két lehetőség kínálkozik. Én most csak a másikról fogok írni. A PC kínálta lehetőségről.

A hideg mellett beköszöntött az év végi játékdömping is. Hirtelen megnőtt az időegység alatt kiadott játékok mennyisége. Ha az adott adathalmazt sikerül időben befejezni, akkor kikerülhet a boltokba, és van remény a nagyobbacska bevételre. Ha nem, akkor sincs nagy baj, összecsapják a végét, és szintén ott lesz az árusoknál. Némi veszteség azért várható, mert a visszajelzések a teszt fórumokon és médiákban kedvezőtlen táptalajt fognak biztosítani a további eladásoknak. De még mindig jobb így, mint lekésni a Nagy Ajándékvásárlási Szertartást.

Az egyik ilyen, határidőnek áldozatul esett játék az Actualize gondozásában jelent meg. A kiadó az egykori Electronic Arts-os programozókból álló brit Warthog (a Starlancer elkövetői) csapatára bízta azt a megtisztelő feladatot, hogy bővítsék egy epizóddal a nagy hagyományokkal bíró Rally Championship sorozatot. Így idén szeptember végén újabb kihívóval bővült a CMR nem hivatalos bajnoki címére pályázók sora. Az Xtreme immár a hatodik az RC szériában. Jó Colinunk idén is lemaradt a rali VB trónjáról, de a nevével fémjelzett szuperprodukció 3-adik reinkarnációja már előbukkant a marketingfelhőből. Ezzel a tudattal pedig minden versenytárs hajlamos elhamarkodott lépésekkel rontani a parti állását. Ez történhetett most is.





Miután felmakkoltuk a 670 megányi konkrétumot, egy meglepően komoly alkotás főmenüjével nézünk farkasszemet. Nagyon ízléses, szép interfész, ami ráadásul igen informatív, és egyszerű. Hangulatos zenei kísérettel. De az irányítás beállításánál, illetve megválasztásánál súlyos gondok adódnak. A progi rögvest kilép az ablak alá. És nem szerenádozni akar. Csak jön egy egyszerű váz, egy lecsupaszított, darabos keret, amit az időhiány miatt nem tudtak a szépséges menübe integrálni (lásd Paris-Dakar Rally). És az hagyján, hogy komplikált a billentyűk definiálása, de a kormányszerkezet tengelyeinek és erővisszacsa-tolásának kalibrálása is csak nem lehetetlen. De az is elképzelhető, hogy a Logitech cucc a gagyi...

Öt játékmód választható. Az alap Championship, az Arcade, aztán a Challenge (egyfajta menedzserforma, ahol pénzért vett vasakkal lehet nyomulni, eladni, venni, eladni...), a Single Race, és végül a Multi (LAN, Internyet). Összesen 6 helyszín, 36 szakasszal. A járgányok és versenyek mind le vannak tiltva, kivéve a skót rally, és a kis 1600-os fronthajtásos pöfögők. De örömteli, hogy a versenyzői profil megalkotásánál bátran választhatunk magyar nemzetiséget, mert a zászlónk ott díszeleg más rali-nagyhatalmak (Brazília, USA, vagy Mexikó) lobogója mellett.

Mielőtt belevágnánk a bajnokság öldöklő küzdelmeibe, lehetőség van egy főpróbára, ahol a „jegyzetfüzetbe" mi magunk diktálhatjuk egy szerkesztő menü segítségével a terepkódokat. A szakaszok után van ugyan replay, de az csak fix kameraszögekkel mutatja bukdácsolásunkat, így viszont nehéz elemezni a hibákat. Az már csak ráadás, hogy a visszajátszást elmenteni sem lehet.

A legnagyobb csalódás az irányítás. A kocsik legyenek bár front, vagy hátsó meghajtásúak, netán összkerekesek, teljesen azonos módon vezethetők. Semmi természetes alul-, vagy túlkormányzottság. Nevetséges, hogy alig kell levenni a gázról a ránehezedő végtagunkat ahhoz, hogy egy jót kanyarodhassunk. Sőt, mindegy, hogy bitumen, vagy murva a talaj, ez sem befolyásolja a menettulajdonságokat. A force feedback sem nagyon érvényesül, a felület egyenetlenségei nem hordoznak átalakítható információkat.

Az eget leszámítva elmondható, hogy grafikailag teljesen korszerű teljesítménnyel rukkol elő az RCX. A GF3-re optimalizált forráskód GF2-n is simán elfut különösebb gond nélkül. Kevéssé korlátozott a táj, bár túl nagy barangolásra senki ne számítson, rögvest visszateleportál a program. Viszont sokhelyütt beköszön a tulajdonképpeni árkád jelleg, hisz levághatók a kanyarok, ugratni lehet munkagépek platójáról, stb. A környezet interaktív és élő (közönség, daruk, közvetítőkocsik, sárkányrepülők). Az árnyékok jelen vannak, és minden tükröződik a járművek ablakain, és a bazári módon túlfényezett festékborításon, ami még sárral beszennyezve is ragyog, mint Tyson aranyfoga.

A versenyzaj és a zenék színvonalasak, a kéttucatnál is több típus motorhangja különbözik, ahogy kell.

A fiktív helyszínek, azonos viselkedésű járművek aláhúzzák a játék árkád jellegét. A visszajátszás és az irányítás kifinomultságot nélkülöző volta miatt, a RCX bizony minden szimulátor rajongónak csalódást fog okozni. Mivel a marketing szempontból jól időzített játék csak grafikailag állja meg a helyét, az óvatosság nem elhanyagolható szerepet kell, hogy játsszon a vásárlásnál. De az sem tragédia, ha minden raliszerető inkább visszanyúl a jól bevált, polcon porosodó mestermunkákhoz, és türelmesen vár, míg egy igazán alapos munka nem kerül a boltok polcaira.

Ender Wiggin



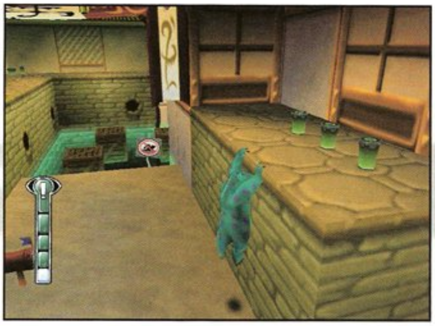


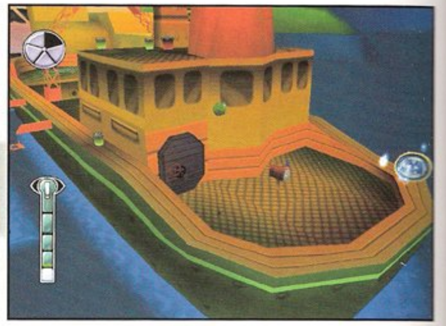
Monsters Inc.



A mumusok az ágyad alatt

Mond valakinek valamit az a név, hogy Pixar? Te! Igen, te ott, leghátul! Nos?
Helyes, helyes, jó válasz! A pixar az, aki rendszerint elköveti a Disney 3D animációs filmjeit. Ők készítették a Monsters Inc.-t is, amely, bár feltehetőleg nem ezzel a szándékkal készült, de válaszként értelmezhető a Dreamworks Shrekjének sikerére.
A cím ugyebár Szörny Részvénytársasást jelent, de ez ne tévesszen meg senkit: igazából nem szörnyekről van szó — főhőseink sokkal inkább





Mumusok

akik előszeretettel ijesztegetik a magányos, éjszakánként ágyukban forgolódó gyermekeket. Legalábbis így tartják az emberek. De ez koránt sem így van.
A Mumus Részvénytársaság dolgozói ugyanis hétköznapi, dolgos rémek, akik munkaidőre bemennek a céghez, blokkolnak, felveszik a melót, majd a munkaidő lejártával blokkolnak újfent — tanfolyamokat végeznek, továbbképzésre járnak, ésatöbbi, ésatöbbi — akárcsak mi.
Nem szeretném lelőni a film sztoriját — a játék során a Disneytől megszokott módon úgyis láthatunk belőle épp eleget —, mely egyben a játék sztorija is: elég az hozzá, hogy főszereplőink, Sulley és Mike, e cég dolgozói.
Fő feladatuk az ijesztegetés.

Jómagam azóta vonzódom a mumusokhoz, amióta egyszer láttam egy igen vicces rajzot: a kép egy ágyat ábrázolt, melyről két pár emberláb lógott le. Az ágy alatt két mumus hevert — egy nő és egy férfi, és a nő épp ezt mondta a férfinak: „Te Jack, olyan szörnyű érzésem van. Mintha valaki lenne az ágy felett...” ☺
Így amikor először láttam a Monsters Inc. trailerét, rögtön tudtam, hogy ezt a mesét meg kell néznem — ez irányú érdeklődésem természetszerűleg hozta magával, hogy a megjelenő játékot is én teszteljem le.

Két lámlenge

Sulley és Mike, a két mumus, mint olyan, kezdetben egy gyors tutorialon vehet részt: itt tanulhatjuk meg az alapvető irányítást, a játékban összeszedhető cuccok jelentőségét, illetve ezen program elsődleges sajátosságának, a rémisztésnek fortélyait.
Platformjátékról lévén szó, nem folynék bele a kezelés, irányítás részleteibe: ugrálni, kapcsolókat kezelni, minden cuccot felszedni, minden ellenséget kiütni, ennyi a lényeg, mint minden más progiban ezen műfaj berkeiben.
A Monsters Inc. krémjét adó ijesztegetés azonban érdemes arra, hogy némi szót vesztegessünk rá: a különféle felszedhető cuccokkal növelhetjük rémítési mutatónkat, minek segítségével a kevésbé ijedős elemeket is legyűrhetjük — ezzel párhuzamban az ijesztés folyamata is bonyolódik. Na, azért megijedni nem kell, hisz a rémisztési folyamat csupán abból áll, hogy a képernyőn megjelenő billentyűt nyomkodjuk veszettül, míg a mutató el nem éri a csúcsot — ekkor a Ctrl lenyomásával adhatjuk meg a kegyelemdöfést, és kész is a rémisztés.
Több szót nem is pazarolnék erre, lévén a platformjátékok híveinek 15-20 másodpercnél többre nincs szükségük ahhoz, hogy kiismerjék magukat. Nem rajongóknak azért cirka 40 mp-re is szükségük lehet.
Inkább lássuk, milyen értékeket rejt magában a játék.



Prezentáció, satöbbi

Játékmenet szintjén semmi újat nem hoz a Monsters Inc. Az ijesztegetés folyamata sajnos nem olyan unikum, amely kiemelné a progit a többi hasonszőrű közül. Ahogy a grafika sem, lévén a karakterek és a környezet igen elnagyoltak, kevés poligonból épülnek fel — hiányzik belőle a Woody Woodpecker tarkasága, részletessége, pergő játékmenete.
Több-kevesebb sikerrel próbálták ugyan átmenteni a film humoros mivoltát is, de ez leginkább csak a rémisztés folyamán nyilvánul meg, ott is csak Mike esetében (ő a golyófejű).
Az irányítás felhasználóbarát, de ezt el is várhatjuk egy efféle stuff esetén, a hangok — zenék rendben vannak, bár itt sincs semmi spéci.
A Monsters Inc. egyáltalán nem rossz játék, csak hát éppen teljességgel átlagos, mondhatni: kommersz, és sajnálatos módon nem hozza azt a színvonalat, amit én a Disney játékok nagy többségénél megszoktam (Tigger's Honey Hunt, Donald Quack Attack, stb.).
Disneyék most egy kicsit mellényúltak — de sebaj, a műfaj kedvelői azért csak nyúljanak nyugodtan ehhez a programhoz, ha épp nem akad más a kezükbe...

VargaB.



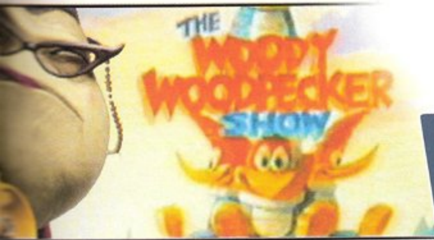
www.disneyinteractive.com
Disney Interactive/A2M
PII 400 (PII 266), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D !

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	6
ZENE-HANG	8

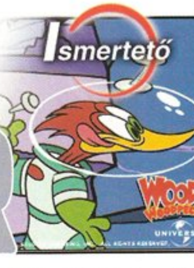
✓ - a film
- két irányítható karakter

✗ - rövid
- könnyen megunható
- átlagos

75



WOODY WOODPECKER



Tollból lettünk, tollá leszünk...

Történt pedig egy verőfényes nyári délutánon, hogy Woody Woodpecker lelkes csemetéi, Knothead és Splinter éppen kedvenc játékuk felett vitatkoztak — amikor is a cselszövő Buzz Buzzard megragadva az alkalmat, hogy Mr. Woodpecker otthonától távol tartózkodik, erőnek erejével elrabolta őket, hogy így vehessen revansot örök riválisán és ellenfelén.

Hazatérvén a mi Woodynk éktelen haragra gerjedt, és úgy döntött: épp itt az ideje, hogy egyszer és mindenkorra leszámoljon a gonosznál is gonoszabb Buzz-zal, és visszaszerezze tőle csintalan csemetéit.

Csapó.





Kicsoda Woody Woodpecker?

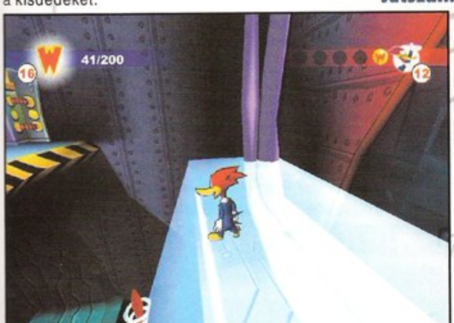
Woody Woodpecker (eredeti terveim szerint a későbbiekben csak „Woody", de ezt a nevet időközben elbitorolta tőle egy, a népszerűségi listán némileg előkelőbb helyet elfoglaló, felhúzhatós, beszélő rongycowboy), azaz Harkály Karcsi a Universal Studios igen népszerű rajzfilmfigurája — legalábbis a tengeren túlon, ahol saját show-jával is riogatja a kisdedeket.

Viszonylagos népszerűsége ellenére sem nagyon találtam róla semmi használható illusztrációs anyagot, bármennyire is kerestem. Persze biztos vagyok benne, hogy VALAHOL létezik egy Harkály Karcsi wallpaper lelőhely, ami az efféle anyagoknak kifogyhatatlan tárháza — nekem azonban nem sikerült rátalálnom. Az oldalon látható figurát egy on-line kifestőből szedtem le, s pingáltam ki saját kezűleg: úgy tessék nézni!



Elég az hozzá, hogy Karcsi már megélt egy pár megjátékosítást, és ezúttal, mint a platformjátékok legújabb képviselője lép színre: vörös sérója lobog, kék tollruhája vakít, csőre pedig keményebb és kíméletlenebb, mint valaha!

Játszunk!



Adott tehát a PC-n mármár fehér hollónak nevezhető platform műfaj — és adott Karcsi, aki elindul, hogy végigküzdve, ugrálva, csőrözve magát a pályák tömkelegén, végül legyőzze Buzzt, és visszaszerezze gyermekeit. Természetesen mindezt a mi irányításunk alatt.

Elsődleges feladatunk közé tartozik a pálya egyik végéről eljutni a másikig: mindenközben nem árt ügyelni a kis mászkáló lényekre, akik nem átallnak ellenünk fordulni, hacsak egy hirtelen mozdulattal (és az akciógomb jó időbe történő megnyomásával) szét nem csőrözzük őket. Természetesen vannak mindenféle kapcsolók, valamint ügyességi feladatok, ahol legtöbbször ugrálással, vagy az ugrás-fekvés maxikombóval érhetünk célt.

A platformjátékoknál bevett szokás szerint a játékmenet ennyiben nagyjából ki is merül.



Azaz

A Woody Woodpeckerről igazán rosszat mondani nem lehet: a grafika egy csepp kivetnivalót sem hagy maga után — az összes szereplő jól felismerhető, karakteresen és színesen, aprólékosan kidolgozott, a mozgás-animációk folyékonyak és természetesnek hatnak. A hátterek és a környezet mind-mind látványos, tarka-barka, rengeteg hangulati elemmel megtűzdelve. A zene és a hanghatások már inkább hagynak némi kívánnivalót maguk után: igaz, a zene élvezhető, de nem eléggé dinamikus — szinkronhangok nincsenek, csak Karcsi idétlen nevetése töri meg néha a csendet.

Az irányítás egyszerű, és jól elsajátítható, az egész játékmenetre jellemző a gördülékenység.

Egyetlen komolyabb negatívumként említhetnénk meg a betegeskedő kamerakezelést — sajnos a kamera legtöbbször nem szereti követni Karcsink háta közepét. Igaz ezt is lehet némileg ellensúlyozni, amennyiben belső (observer) nézetre váltva helyes irányba fordítjuk hősünket, csak ez pontosan azt öli meg, ami olyan élvezetessé teszi az efféle stuffokat: a lendületet.

Ez sajnos néha (némely két-három alkalommal elismételt semmibe zuhanás esetén) már kifejezetten bosszantóvá is tud válni.

Összességében mindemellett elmondható, hogy minden klasszikus platformjáték rajongónak kellemes perceket szerezhet a játék — nyugodt szívvel merem ajánlani.

VargaB.

woody.cryogame.com

Cryo Interactive/Ecosystem
PII 400 (PII 266), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	9

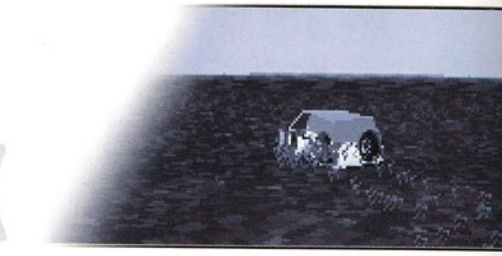
✓ - pergő játékmenet
- ötletes

✗ - idegesítő kamerakezelés
- Woody röhögése

81



Kult Játékok

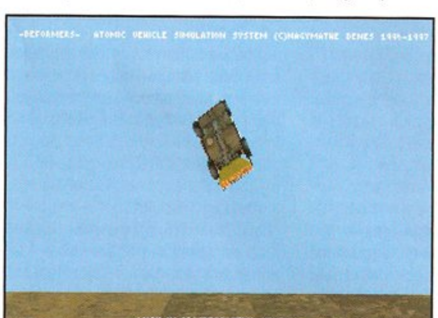


A sarki zöldséges is ezt nyomja

terep2.exe

Egybemosódnak gondolataimban a képek. Mikor is történt, hogy először találkoztam ezzel a programmal? Nem tudom, igaz, nem is lényeges momentum. Annyira sokszor vettem már elő, annyit játszottam önfeledten vele, hogy nem emlékszek pusztán az egyes alkalmakra, valahogyan globálisan nézem a terepezéssel töltött napjaim számát. Valójában az első részt sem tudnám különválasztani a másodiktól, lehet, hogy nem is találkoztam még vele. Mindenesetre régen volt, nagyon régen, amikor bemutattak minket egymásnak. Azt hiszem, annyira nem is tetszett első pillantásra; kicsit csúnyácska volt, kicsit makrancos, de később egész jól összemelegedtünk. Én, és a terep2.exe. Más talán nem is létezett.

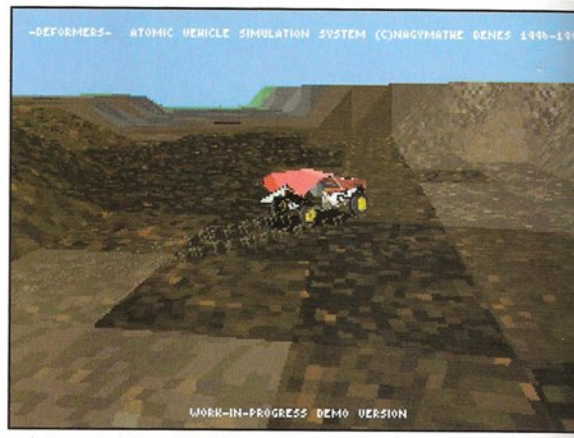
Aki még nem ismeri, annak a kedvéért elmondom, miről szól a játék. Adott egy-két terepjáró, és a hozzá való, változatos domborzattal és talajjal bíró terep. Feladatunk nincsen, csak száguldunk, borulgatunk, hegyre kapaszkodunk, folyóba gázolunk kedvenc tragacsunkkal, és élvezzük, ahogyan a való élet fizikai törvényei véletlenszerűen és érzékelhetetlenül tünedeznek fel agyunk rejtett zugaiban. Erről szól a terep2, nem többről; csupán kellemes időtöltés, kikapcsolódás az egész. Néha, amikor a való életben besűrűsödnek az események, vagy csak úgy, pillanatnyi elhatározásunktól hajtva kikapcsolódásra vágyunk; valami olyan aktív pihenésre, amely furcsamód megnyugtat minket, nos akkor eszünkbe jut a régi élmény, a szabad, ám minden erőszaktól mentes kocsitördelés, a vadregényes tájakon való örök lavírozás, a dagadó sárban dagonyázás. És leülünk, egy darabig egy másik világban érezzük magunkat, aztán az egésznek egyszeriben vége szakad. De megtartjuk a kicsi kocsit, még véletlenül sem töröljük, féltve őrizzük patinás rozsdáját. Gondolunk a többi, majdan elkövetkező pillanatra, amikor szükségünk lesz rá, hiszen gyógyszer ez, a túlhajtott emberek, a többi játéktól elidegenült gamerek gyógyszere. Figyelem! Patikákban nem kapható; szigorúan ingyenes „work in progress demo"! A mellékhatásokat pedig felejtse el. Mint minden gyógyszer, persze ez is függőséget okozhat, túladagolását pedig még nem teszteltük laboratóriumi körülmények között.



Minden egy fekete képernyővel kezdődött, meg talán volt ott néhány bizonytalan, halovány karakter is. Számokat nyomtunk, hogy közelebb férkőzzünk hozzá, és a csoda nem váratott magára sokáig: egy kocka-alakú valami könnyedén huppant le a szép, zöld gyepre. Gázt adunk, csak finoman, lassan indulunk felfedezőkörutunkra. Aztán felgyorsul a táj, elmosódnak szemünk lencséjén a pixelek. Egy hatalmas pocsolya kellős közepén találjuk magunkat, küszködő kerekeink irányából fröccsen szét a víz áztatta föld. Mire kievickélünk belőle, eltelik néhány perc. Ismét gyorsulunk, de most már óvatosabbak vagyunk. De jaj, megint bajban, a meredek lejtőn gyönyörű szaltókat mutat a kicsi kocsi. Fejreálltunk. Mit tehetnénk? — kérdezzük kétségbeesetten. Valaki, a távolban lenyom két billentyűt. Emelkedünk. Már nagyon magasan vagyunk, csodálatos a kilátás! És egy furcsa érzés. Zuhanunk, megint. A kicsi kocsi orra most lapos, olyanok vagyunk így, együtt, mint egy tiri-tarka dobókocka. És itt vége szakad. De csitt...! Az egész megint újra kezdődik, egy kocka-alakú valami könnyedén huppan le a szép, zöld gyepre. Gázt adunk. Amíg élünk, velünk marad a kicsi kocsi.

dracoo2.exe

Nagymáthé Dénes neve ismerősen csenghet sokak számára. A többieknek elárulom: ő szülte meg a terep2.exe-t, s mint utóbb kiderült, valóban jó alapot szolgáltatott későbbi munkájának, melyet már egy lelkes hazai fejlesztő-csapat tagjaként, többedmagával alkotott. A csapat neve Invictus. A játékot pedig — ez már, gondolom nem annyira meglepő-: Insane. Minden tiszteletem az övé, büszkék lehetünk rá, hogy ilyen programozók gyarapítják honi játékkultúránkat. A terep2-t mindenki ismeri. Nem csupán hazánkban. És egyáltalán nem véletlenül.







576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132

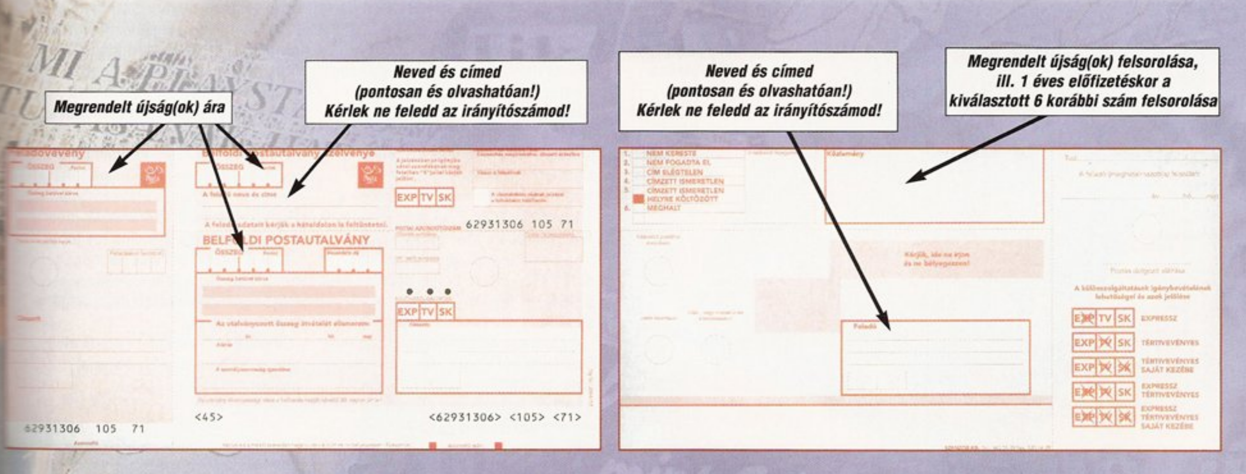
Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát (576 Ft/db), akkor a postaköltséget mi fizetjük!

Na ez így már elég kedvező, nem?

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám

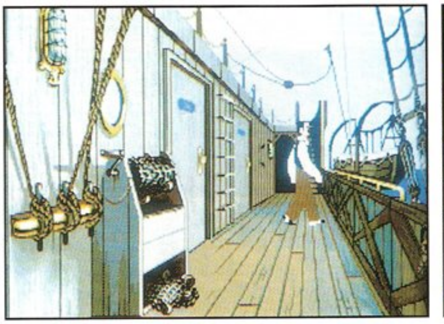
Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 5760,-Ft-ért, tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!





1991. december

Az 1991-es szezon karácsonyi kínálata az egyik legsikerültebb Amiga adventure-rel lepte meg a kor játékosát. Mi történik, ha magánnyomozó vagy, s valamely bizalmasod sétahajózásra invitál? Alternatíva: készséggel eleget teszel a meghívásnak. S mi történik, ha röviddel a hajó kifutása után minden jel arra mutat, hogy bizalmasod már alulról szagolja az algát? A ***Cruise for a Corpse*** forgatókönyve szerint legalábbis a hullát illik megtalálnia egy rutinos magánnyomozónak — így az időközben PC-re is befutott darab történeti szövevényessége s bonyolultsága napjainkban is érdeklődésre tarthat számot. Hogy a gyilkos miért nem dobta az óceánba a hullát? Mer' hülye. Óceánok habjait szelvén kutatni terhes rothadásnak indult hullák nyomait nem rossz hecc — már ha játékprogramokról beszélünk, s mi rendszerint azokról beszélünk — ám szelni eget is lehet. Az Amiga repszim-kultúra érdekesebb darabjaként mutatkozott be a ***Flight of the Intruder***, melynek különlegessége mindmáig abban áll: két repülhető gépet is szimulál. Ezek: a címadó A-6 Intruder, illetve az F-4 Phantom. A szerző — kinek neve SzJVC, s kinek nevét mindenki súgja mély áhítattal — figyelmességére jellemző, hogy a gépek műszerfaláról szemléltető ábrát, s teljes körű magyarázatokat mellékel. Jó koncepció, nyúlom is le. A későbbiek során csak





„debilgémek" néven elhíresült stílus képviselői egyik legkarakteresebb irányadójukat köszönthették 91 végén, Amiga platformra. Címe: ***Wild Wheels***. Fajtája: Autós Foci. Előnye: még beszerezhető. Hátránya: több szót nem vagyunk hajlandóak rá vesztegetni.

Bizony, a kor ölén már megkérdőjelezhetetlen gyengélkedést produkál a Jó Öreg — mi sem jelzi ezt jobban, minthogy a Gyűrűk Ura (***Lord of the Rings***) első epizódja is csupán Amiga platformon mutatkozik be. J.R.R. Tolkien műve várhatóan újra beveszi majd a szórakoztató informatika bástyáit, valószínűleg elég lesz csupán a most készülő filmtrilógia első epizódjának bemutatása. Más. Vannak ezek az „egy-lemezes-játékok." A kategória sorain belül is kiemelt népszerűségnek örvend a Lost Vikings, de arról nem beszélünk — annál inkább beszélünk a ***Blues Brothers***ről, mely Amigára történő bemutatkozása után gyakorlatilag minden platformot bevett, Gameboytól PC-ig. Két öltönyös fószer szaladgál összevissza, s elvannak. Ennyit sikerült kiderítenem róla. James Cameron valószínűleg némi Nostradamus behatás okán időzítette 1994. augusztusára a Harmadik Világháborút, ám számításai nem jöttek be. A hipotézis köré épített filmet, mely ***Terminator Kettő*** — A Zíííítélet Napja néven jelentkezett, azért megnézték jópár millióan — s akkor már, meg is játékosították. Igazodván az Ocean-féle filmadaptációkhoz, itt is a mű sarkalatos jeleneteit játszhatjuk le újra, egyedüli fájdalom: a Geffen Records nem érdekelt a fejlesztésben — így a You Could Be Mine-t maximum magánszorgalom-alapon döngethetjük a kamionos szkeccs közben.



Ha már Terminator, ha már Amerika, akkor lett légyen Amerikai Foci — rögtön drei stühhe. ***ABC Monday Night Football, TV Sports Football, Rugby, the World Cup***. Utóbbi lehet, hogy kilóg a sorból — ám erről egészen kivételesen nem én tehetek. Noha az imént a C64 gyengélkedéséről számoltunk be, azért a jelek szerint csak vannak még fejlesztők 91 végén, akik nem hagyják cserben az ódon masinériát. Ezek a fejlesztők ***Mechanicus*** címen publikálnak flipperszimulátort, mely Zolee szerint jó 95%-ra. Ha Zolee szerint jó 95%-ra, legyen jó nekünk is 95%-ra.

„Á csak egy kicsit késett!" Ezen fejléc immár két alkalommal örvendeztette az 576KByte oldalait — első ízben itt. Anachronox helyett most ***Head over Heels***t kaptok, de azt aztán multiplatform alapon. Logika, ügyesség, kaland egy kupacban — egyedül a zenéje rossz. De már az is valami. Mint ahogy az is valami, ha egy rajongó önnön erejéből vetemedik grafikus-szöveges kalandjáték fejlesztésére. Így tett Olessák Róbert, kinek „***A Gálya***" című művéről exkluzív bemutatót közöl a kérdéses szám.

Van itt továbbá: ***Mike Murphy Törvényei***, egy-és-három-negyed oldalon. Ilyen vicceskedős dolog arról, milyen sanyarú Sors is az egyszeri játékosé — vigyétek. ***Slightly Magic*** — a C64 kései dobása Dizzy örökében hívja a játékost logika-, s ügyesség alapú kalandozásra — az ötletes pályamodellezés okán a mű komolyabb figyelmet érdemel. A kor derekán végre megállíthatatlan rohamokra szánják el magukat a klónok is: közülük is elsőként jelentkezik az Amiga alapú ***Utopia***, mely a Populous babérjaira tör. Így több okból is aktualitást élvez a megállapítás: közeleg a Klónok Háborúja. Úgyhogy fixanyukat izzítani, illegális trailereket törölni!

Címlapon: Temesvári Ferenc első pasztell-látomása. Eredetije a szerkesztőségben látható.

by GyZ



EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az *576 KByte*-ra,
~~9552~~ **Ft helyett mindösze 6999 Ft-ért tiéd lehet a következő évfolyam,**
továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk

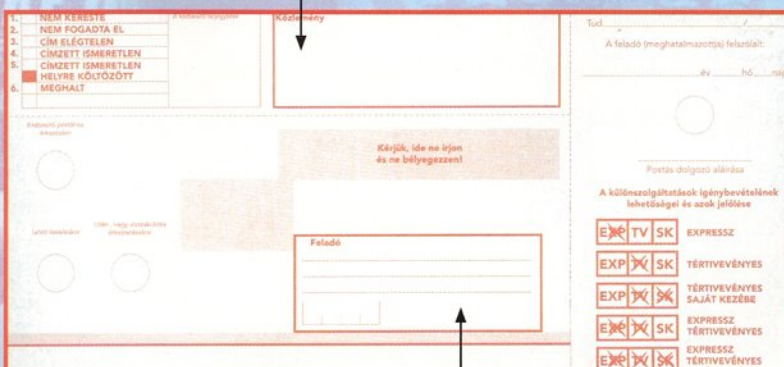
Ez már bárkinek megéri. Neked is?



Az előfizetés értéke

Neved és címed
(pontosan és olvashatóan!)
Ne feledd az irányítószámod!

A 6 db ajándék példány
felsorolása
(+2 szám arra az esetre,
ha a választott számok
valamelyike elfogyott!)
pl.: 96/4, 99/2 stb.



Neved és címed
(pontosan és olvashatóan!)
Ne feledd az irányítószámod!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot ill. 150Ft,-Ft-ot, ill. 796,Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.

Fontos! **<u>Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.</u>**

***A postaköltséget a lenti táblázat alapján számolhatod ki.**

Az 576 KByte

1990-1999-es
számai
100, Ft/db
(+ postaköltség*)

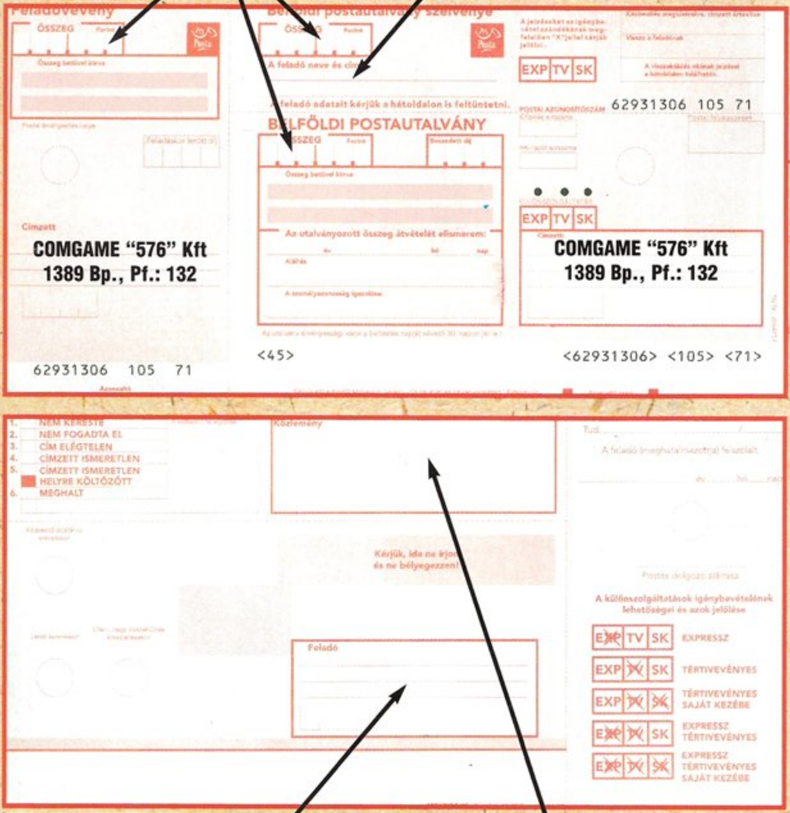
2000-es
számai
150, Ft/db
(+ postaköltség*)

2001-es
számai eredeti áron
796,- Ft/db
(+postaköltség)

megvásárolhatók boltjainkban vagy a megrendelhetők csomagküldő szolgálatunktól (1389 Budapest, Pf.: 132)

Megrendelt újság(ok) ára + postaköltség összege

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!



Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Megrendelt újság(ok) felsorolása pl.: 96/4, 99/2 stb.

**** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.***

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	64.-	21	580.-	41	620.-
2	89.-	22	580.-	42	620.-
3	229.-	23	580.-	43	620.-
4	229.-	24	580.-	44	620.-
5	229.-	25	580.-	45	620.-
6	229.-	26	580.-	46	620.-
7	229.-	27	580.-	47	620.-
8	540.-	28	580.-	48	620.-
9	540.-	29	580.-	49	620.-
10	540.-	30	580.-	50	620.-
11	540.-	31	580.-	51	620.-
12	540.-	32	580.-	52	620.-
13	540.-	33	580.-	53	620.-
14	540.-	34	580.-	54	620.-
15	540.-	35	580.-	55	620.-
16	540.-	36	580.-	56	620.-
17	540.-	37	580.-	57	620.-
18	540.-	38	580.-	58	620.-
19	540.-	39	580.-	59	620.-
20	540.-	40	580.-	60	620.-

Akciónk a készletek erejéig tart!

TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!





HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?

TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



4x4 Evolution 2

1.) „Carrier" módban add el a már megszerzett autódat, és lépj ki a játékból.
Ezután keresd meg a játék könyvtárában, a „metal.ini" fájlt, és nyisd meg egy szövegszerkesztővel [Notepad]. A szöveg elejétől, kb. a 20. sorban megtalálod a következő bejegyzést:

careerTruckCount=0
curTruckType=0

A nullákat javítsd át 1-re és mentsd el a fájlt. Indítsd el a játékot, és menj a garázsba „Carrier" módban. A kocsidat vissza kaptad, és az eladásból szerzett bevételed is megmaradt J

2.) keresd meg a játék könyvtárában, a „metal.ini" fájlt, és nyisd meg egy szövegszerkesztővel [Notepad]. Majd keres meg a következő sort:

Cash=

Az egyenlőségjel után írd be:
9E!4q7fYKoZWNUxfup7GNuQSsT+
és a kasszádban 1 millió dollár lesz.

Aliens vs. Predator 2

Nyid meg játék közben a „Chat" ablakot és oda írd be a következő kódokat:

mpgps
megmutatja a poziciódat

mpgrs
ki/be kapcsolja az iránytűt

mpsmithy
teljes páncélzat

mpkohler
teljes lőszerkészlet

mpsizeme
ki/be kapcsolja a képernyő méretváltást

mpcanthurtme
ki/be kapcsolja a sérthetetlenséget

mpbeamme
szint ujrakezdése

mpsixthsense
ki/be kapcsolja a falon átjárást

mpicu
ki/be kapcsolja a harmadik személyű nézetet

mpshuckit
minden fegyver és lőszer használható

mptachometer
ki/be kapcsolja sebességmérő képernyőt

mpstockpile
teljes lőszerkészlet

mpfov
átírhatod a FOV értékét

mpvertextint
égbolt színe

mplightadd
fényerő növelése

mplightscale
célkereszt színe

Casino Tycoon

Keresd meg a játék könyvtárában a „globals.ini" fájlt, nyisd meg egy szövegszerkesztővel, és keresd meg benne a következő sort:

StartingCashEasy = 20000.0 // starting cash for novice level : 20000.0

Az összegeket javítsd át tetszőlegesre, de maximum 9990000.0 lehet.

Empire Earth

my name is methos
teljes árukészlet, és látható az egész térkép

atm
+1000 arany

you said wood
+1000 fa

rock&roll
+1000 kő

creatine
+1000 vas

asus drivers
teljes térkép

somebody set up us the bomb
játék megnyerése

ahhhcool
játék elvesztése

display cheat
az aktuális cheatek kilistázódnak a monitorra

the big dig
az összes árú elvesztése

boston rent
az összes arany elvesztése

uh, smoke?
az összes fa elvesztése

headshot
minden objektum eltünik a térképről

F1 2001

A kódok használatának engedélyezése
EC87830014453654

Edzések teljesítése
1CAEA860F87A4B81
1CAEA864F87A4B81
1CAEA868F87A4B81
1CAEA86CF87A4B81
1CAEA870F87A4B81
1CAEA874F87A4B81

Bajnokságok megnyerése
1CAEA878F87A4B81
1CAEA87CF87A4B81
1CAEA880F87A4B81
1CAEA884F87A4B81
1CAEA888F87A4B81

Tom Clancy's Ghost Recon

Játék közben, a NumPadon lévő ENTER megnyomására előjövő a konzolba írhatod a következő kódokat:

Superman
isten mód

TeamSuperman
az egész csapat isten módba

Shadow
láthatatlanság

TeamShadow
az egész csapat láthatatlan

ammo
végtelen lőszer

refill
az „inventory" feltöltődik

autowin
küldetés megnyerése

chickenrun
a gránátok csirkék lesznek

god
villámcsapás

(A demó verzió cheat kódjai megegyeznek az előzőekkel, de még ezzel a néhánnyal kiegészülnek:

run
a futó sebesség növelése 10-re

quit
kilépés

tracers
ugrás a tervező képernyőre

teleport
teleportálsz egy adott helyre

cisco
feladat teljesítése azonnal)

Harry Potter and the Philosopher's Stone

HarryDebugModeOn
„Debug" mód, bekapcsolása minden szintre (F7 kikapcsolja)

HarryGetsFullHealth
maximum életerő

HarrySuperJump
szuper ugrás

HarryNormalJump
nagy ugrás

Myth III: The Wolf Age

[Ctrl] + [Alt] + „NumPad" [+]
küldetés megnyerése

[Ctrl] + [Alt] + „NumPad" [-]
küldetés elvesztése

Return to Castle Wolfenstein

A játékot a '+set sv_cheats 1' paraméterrel kell elindítani, amit az asztalon lévő parancsikon tulajdonságok sorba kell a játék neve után beírni, és ezután a [~] gomb megnyomására előjön a konzol, ahová a kódokat lehet beírni.

/god
isten mód

/notarget
sérthetetlenség

/noclip
átjárás a falakon

/give all
minden fegyver és lőszer

/mapname
megjelenik az aktuális térkép neve

/spdevmap XXX (térkép neve)
az adott nevű térképre ugrik

/give armor
páncélt kapsz

/give health
életerőt kapsz

/give stamina
állóképességet kapsz

The Sims: Hot Date

A [SHIFT]+[CTRL]+[C] megnyomására előbukkan a cheat képernyő, ahová be lehet írni a következő kódokat:

KLAPAUCIUS
1000 dollár (az 1.1-es verziónál nem működik)



SET HOUR
beállíthatod a szükséges órát

SIM_LIMIT
a maximális sebesség

SETSPEED
-1000 től +1000 ig

SIM_SPEED
-1000-től +1000 —ig a a Sim sebessége

WATER TOOL
vizet vezet a házad köré

CAM_MODE
kamera váltás

MUSIC
zene ki/be kapcsolása

SOUND
hangok ki/be kapcsolása

HTML
váltás weblap készítésre

SOUNDEVENT
Eseménx hangok kapcsolása

RELOAD_PEOPLE
ujra betölti az alap beállításokat

INTERESTS
kicserélheted a személyiségi jegyeid, és a fizetésed nagyságát

AUTONMY
beállíthatod a személyiséged gondolkodó képességét 0-tól 100-ig

GROW GRASS
a fű méretét állíthatod 0-tól 150-ig

MANSION
a legjob ház

SIM_LOG END
loggolás kikapcsolása

SIM_LOG BEGIN
loggolás bekapcsolása

DEBUG_SOCIAL
a „social" dialógusok átnézése

DRAW_ORIGINS
megmutatja az eredeti személyiség tulajdonságokat

LOT SIZE
a veszteség mértékének beállítása

EPREVIEW_ANIMS ON
bevezető animáció bekapcsolása

PREVIEW_ANIMS OFF
bevezető animáció kikapcsolása

PREPARE_LOT
a szükséges veszteség beállítása

ROTATION
kamera elforgatása

ROUTE BALOONS ON
az általános oktató mód bekapcsolása

ROUTE BALOONS OFF
az általános oktató mód kikapcsolása

LOG MASK
esemény követés sablonjának beállítása

DRAW ALL FRAMES ON
kirajzolja mindennek a vázát

DRAW ALL FRAMES OFF
kikapcsolja a váz megjelenítést

TILE INFO ON
játék info bekapcsolás

TILE INFO OFF
játék infó kikapcsolás

SWEEP ON
alvás alatti időgyorsulás bekapcsolása

SWEEP OFF
alvás alatti időgyorsulás kikapcsolása

DIT CHAR
egy új karakter készítése

DRAW_ROUTES ON
megmutatja a személyek mozgását

DRAW_ROUTES OFF
elrejti a mozgási útvonalakat

HISTORY
a család történetének mentése fájlba

HIST_ADD
új családi történet hozzáadás a meglévőhöz

IMPORT
család fájl betöltés

VISITOR_CONTROL
a látogató irányítása billentyűzettel

LOG MASK
eseménynapló beállítás

DRAW_FLOORABLE ON
az alaprajz rácsozat megmutatása

DRAW_FLOORABLE OFF
az alaprajz rácsozat elrejtése

MOVE_OBJECTS
valamilyen tárgy mozgatása

több cheatet is tudsz egyszerre aktivizálni, vagy megtöbbszörözni, csak a kódok beírásakor, a a szavak közé [;] jelet kell tenni. Pl: „klapaucius; !; !; !; !"

Star Wars: Galactic Battlegrounds

A cheat kódokat single- és multiplayer módban is használhatod. Ezek a kódok a teljes verzióban, és a demóban is működnek. Az aktivizálásukhoz, az [ENTER] megnyomáskor felbukkanó cheat ablakba kell beírni őket.

skywalker
küldetés megnyerése

tarkin
küldetés elvesztése

forcecarbon
1000 carbon

forcefood
1000 food

forcenova
1000 nova

forceore
1000 ore

forcebuild
a megkezdett építés, kutatás, egység fejlesztés azonnal kész

forcesight
teljes terület megmutatása

forceexplore
teljes térkép megmutatása

simonsays
megjelenik Simon a „Killer Ewok" akinek 355 találati pontja és pajzsa van

darksideX
X = 1-8
ahol a szám az azonnali vesztes játékos száma

S.W.I.N.E.

Játék közben a [Shift]+[Enter] megnyomására előjön a konzol, ahová a kódokat be lehet írni.

smarten
a kijelölt egység erejének növelése

mo money
kapsz 1000 creditet

quicker than death
az ellenség kilövése egy lövéssel

blitzkrieg
szint ugrás

instant delivery
azonnal kapsz egy egységet

Kohan: Ahriman's Gift

Az [Enter] megnyomása után beírhatod a következő kódokat:

demons
küldetés megnyerése

goons
behív egy csaló társaságot

rentakohan
véletlenszerű tárgy

pyrite
végtelen arany

scene 24
teljes térkép

Druuna

A bal legszélső konzolba írd be:
CHEATON
majd kezdj egy új játékot, és a konzolt F2-vel lehívva írd be a következő kódokat:

normál ruha
DRUUNA0

meztelenség
DRUUNA1

halászruci
DRUUNA2

Lara Croft szerkó
DRUUNA3

Wonderwoman szerkó
DRUUNA4

Spiderman szerelés
DRUUNA5

minden inventory tárgy
OGGOK

normál fény a sötét pályákon is
LUCEOK

Colin McRae 2

Használd nevednek a következőket, és a következő bónusz autók lesznek elérhetők:

minime
Mini Cooper S

evilevo
Mitsubishi Lancer Alternatives

onecarefulowner
minden autót használhatsz

offroad
Lancer Road Car

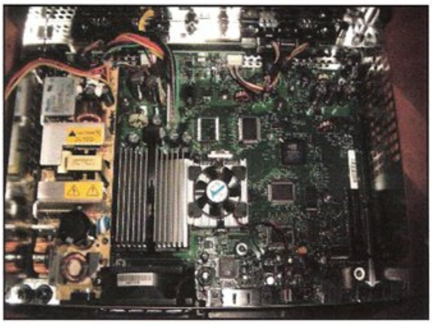
jobinitaly
Mini Cooper

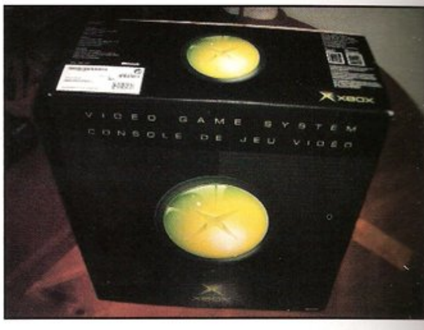


Microsoft X-Box

Mit keres egy konzol a KByteban? Nagyon is sokat. A Microsoftra elég furcsa szemmel nézett a világ, mikor bejelentette, hogy be kíván szállni a konzol üzletbe, méghozzá egy PC alapú játékgép segítségével. A kezdeti kétkedések miatt a cég igen nagy erőkkel próbálta elhessegetni az aggodalmakat. Hosszas várakozások és találgatások után a premier többszöri elhalasztása után elterjedt a pletyka, hogy idén már nem is kerül a boltok polcaira, az új „csodafegyver".

Novemberben egyszer csak megszületett, és most már itt van közöttünk. A nagy kérdés az, hogy a Sony világverő Playstation 2 konzoljával felveheti-e a versenyt.





Inbox

Lássuk csak. A konzolpiacon már körülbelül a Nintendo 64 megjelenése óta 64 bitesek a játékgépek. Ehhez képest az X-Box szívét alkotó 733 MHz órajelű Coppermine processzor csak 32 bites, ráadásul a „CuMi" egy általános célú processzor, nem pedig a játékgépekhez kifejlesztett célhardware.

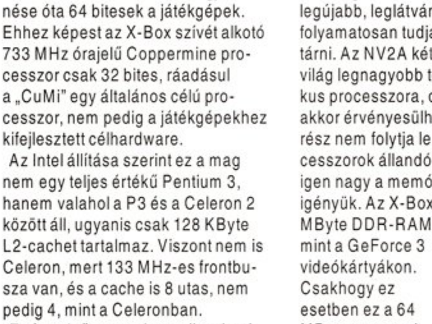
Az Intel állítása szerint ez a mag nem egy teljes értékű Pentium 3, hanem valahol a P3 és a Celeron 2 között áll, ugyanis csak 128 KByte L2-cachet tartalmaz. Viszont nem is Celeron, mert 133 MHz-es frontbusza van, és a cache is 8 utas, nem pedig 4, mint a Celeronban.

Ez így elsőre nem hangzik valami atomerőműnek...

Nvidia

Az X-Box legnagyobb erőssége kétségtelenül az Nvidia NV2A chip, és a köré tervezett chipset, az nForce. Az NV2A egy 233 MHz-en működő grafikus processzor. Voltaképpen majdnem ugyanolyan, mint a GeForce 3, azzal a különbséggel, hogy nem egy, hanem két vertex shadert tartalmaz (a vertex shader egység voltaképpen az új generációs grafikus motor része. A már széles körben használt T&L továbbfejlesztett változata). A két egység hatalmas teljesítménynövekedést ígér, amire szüksége is lesz ahhoz, hogy a legújabb, leglátványosabb hatásokat folyamatosan tudja a szemünk elé tárni. Az NV2A kétségtelenül ma a világ legnagyobb teljesítményű grafikus processzora, de ez az előny csak akkor érvényesülhet, ha a többi alkatrész nem folytja le. A grafikus processzorok állandó problémája, hogy igen nagy a memória-sávszélesség igényük. Az X-Boxban összesen 64 MByte DDR-RAM van, ugyanúgy, mint a GeForce 3 videókártyákon. Csakhogy ez esetben ez a 64 MByte nem csak a textúramemória szerepét tölti be, hanem a rendszermemóriáét is, és így elég kevésnek tűnik.





A memória és az egész rendszer összehangolását az nForce chipset végzi, amelyet nemsokára kiadnak PC-s AMD platformra is. A rendszer memóriája 400 MHz-es DDR-RAM, tehát 6,4 GByte/s sebességre képes. A Coppermine processzor 133 MHz-es frontbusszal működik, és így 1,06 GByte/s — ot használ, a maradék 5,34 GByte/s sávszélesség a grafikus processzoré. Ez az érték messze alulmarad a GeForce 3 7,36 GByte/s-os memóriájához képest, így kérdésessé válik a teljesítménynövekedés.

Azért ne legyünk elkeseredve sem, mert azt is figyelembe kell venni, hogy a GeForce-okat általában igen magas felbontásban használják, míg az X-Box TV kimenetre maximálisan az NTSC (640x480), illetve PAL(756x576) szabvány felbontásait tudja kiadni, és ezekhez a felbontásokhoz nem szükséges akkora memóriateljesítmény sem. A PC-s elvárásokhoz képest nevetségesen alacsonynak számít a 640x480-as felbontás, de ezt szépen tudja kompenzálni a teljes képernyős élsimítás, vagyis az Anti-Aliasing.

A legújabb trendeknek megfelelően Dolby Digital 5.1 kompatibilis a készülék, és DVD lejátszásra is képes. A készülékben található lejátszó egység egy szimpla 5x sebességű Thomson PC- DVD. Egy kis átalakítással ki is lehet cserélni valami gyorsabb típusra.

Jellemző, hogy alig jelent meg a termék, és már vannak olyan oldalak, amelyek kifejezetten az X-Box hackelésével foglalkoznak. A Microsoft például 2002 nyarára tervezte, hogy engedélyezteti a készülékekben az internetes, illetve hálózati játékot, de már ezt is feltörték, így egy kis szoftveres beavatkozással engedélyezni lehet. Aki arra vetemedik, hogy szétszedje a kütyüt, találhat még benne egy-két ismerős alkatrészt, például egy winchestert. 8 Gigabyte-os, lebutított, egytányéros, egyoldalas „szupercsendes" Seagate, vagy Western Digital típusokat.

Ide igazából nem is kell igazán nagy teljesítmény, mert csak az állásimentésekre illetve puffernek használja.

Sajnos a Doboz egy eléggé furcsa keveréke lett a hihetetlen újításoknak, teljesítménynek, és az ezeket lefojtó kényszerű kompromisszumoknak. Egy konzolnál sok mindent fel kell áldozni annak érdekében, hogy csendes, energiatakarékos, megbízható, és egyszerű legyen.

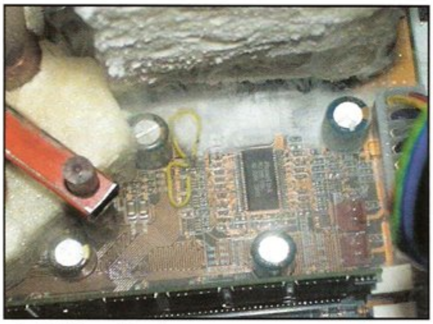
Emiatt a hozzá megjelenő játékoknál is sok mindenről le kell majd mondani, hogy elfogadható sebességgel fussanak. A Microsoft tervezi, hogy később memóriabővítést kínál a gépekhez, de akkor meg megint ugyanott fogunk tartani, mint a PC-nél, hogy évente vehetünk újabb és újabb alkatrészeket. Végülis, egy konzolt a hozzá írt játékok minősége határozza meg, nem pedig a hardware. A Microsoft stratégiáját ismerve mindent meg fog tenni azért, hogy mindenki az Ő készülékét használja. A gép 90%-ig azonos a számítógépekkel, ezért szinte biztosra vehetjük, hogy hamarosan megjelenik valamilyen emulátor, amivel lejátszhatjuk az X-Boxos játékokat PC-n.

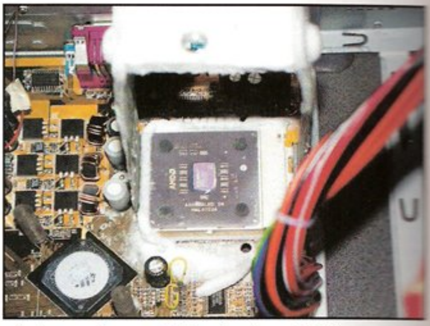
Attila



Elérkeztünk végre, az egyik kedvenc témámhoz, a tuningoláshoz. Mielőtt bárki is sebtiben továbblapozna, először is szeretnék letisztázni egy-két fogalmat. A tuningolás nem egyenlő a túlhúzással (overclock). A tuningolás szó szerint behangolást, beállítást jelent. Mikor elkezdünk egy PC-t építeni, ugyebár rengeteg különböző alkatrészből válogathatunk a tudásuk, és a pénztárcánk hányadosát figyelembe véve. Megvannak az alkatrészek, összeraktuk a gépet, és működik. Örülünk neki. De megeshet, hogy átmegyünk az egyik haverhoz, és azt látjuk, hogy nála az Ő ugyanolyan, vagy még gyengébb gépén sokkal gyorsabban futnak a programok. Ez azért lehet, mert a haverunk vette a fáradtságot és utánanézett, hogy az aktuális alaplapnak és videokártyának mi a legjobb biosbeállítása, és melyik a legjobb driver verzió.

Elég gyakori hiba például, hogy a Via chipsetes alaplapokhoz járó Via 4 in 1 drivert nem, vagy helytelenül installálják fel, az elején ugyanis megkérdezi, hogy standard, vagy turbó módban installáljon. A standard választás esetén az AGP-vezérlőt sima PCI ezközként kezeli, és így a videókártyát teljesen lefolytja.


▲ Folyékony nitrogén


▲ Ugyammá, meg se kottyant a minusz 200 fok

Az alapok

A computer chipeket úgynevezett CMOS- technikával gyártják. Ez azt jelenti, hogy megtervezik az adott CPU-t, és lézerrel, vagy újabban elektronsugárral rászitázzák a sziliciumlapkákra a mikronnyi vastagságú vezető anyagot, akár a nyomdában, csak ez sokkal precízebb, és drágább művelet, mert itt egy négyzetcentiméterre több 10 Millió alkatrészt kell ültetni. A gyártás után vizsgálat következik Ilyen finom műveleteknél igen magas a selejt arány. Gyártótól függően a futószalagról lejövő chipek akár 80%-a nem sikerül jól. A működő darabokat kiválogatják, és bevizsgálják, hogy mekkora órajelen képesek működni. Az új technológiák bevezetésekor általában még rengeteg tartalék van a processzorokban. Például amikor bevezették az első Athlon processzorokat, a piacon lévő termékek 0,25 Mikronos technológiával készültek. Ennek a technológiának a felső határa a körülbelül 600 MHz volt (így készült az összes Celeron, Pentium2, és az első Pentium 3-asok), de az Athlonok különleges struktúrájuknak köszönhetően a tesztpadokon 650-800 MHz-ig bírták a strapát. Ekkor történtek olyan esetek, hogy az 500Mhz-esnek vásárolt Athlon hűtőjének eltávolításakor 650, vagy akár 750 Mhz volt a magra írva. Aki ilyet vásárolt, az bizony jól járt, hiszen akkoriban még csodaszámba ment egy ilyen gyors processzor. A mai processzorok többsége 0,18 Mikronos technológiával készült. Ennek az elvi határa 1100 MHz körül volt. Emlékezzünk csak, hogy az Intel kb. Egy éve kiadta az 1133 MHz-es Pentium 3-akat, de pár hét múlva vissza is hívták őket, mert egyszerűen túllépték a technológia biztosította határokat, és nem voltak stabilak. Az AMD processzorok is 0,18 Mikronosak, de a cég az 1000 MHz-es szériától fölfelé már nem alumínium, hanem réz technológiával készíti az Athlonokat, és mint tudjuk, a réznek jóval kisebb az ellenállása, mint az alumíniumnak, ezért az órajelhatár kitolódott kb. 1500-1600 MHz-ig. Elvileg tehát mindegy, hogy 1GHz-es, vagy 1,3 GHz-es processzort veszünk, mert mind a kettőnek körülbelül 1400-1500 MHz a vége.

A Pentium 4 más tészta, mert itt az Intel úgy ért el órajelnövekedést, hogy a számítást végző „futószalagot" meghosszabbította, és így, bár magasabb órajelen működnek, de a számítási teljesítményük ugyanakkora maradt, tehát egy 2 GHz-es Pentium 4 teljesítménye körülbelül egy 400 MHz-el alacsonyabb órajelű Pentium 3, vagy Athlon teljesítményének felel meg, vagyis körülbelül 1600 MHz-nek. Mivel ezt az átlag felhasználó nem tudja, ezért nyilván a magasabb órajelű processzort vásárolja majd meg, és máris az Intel „győzött". Ezt a veszélyt látva az AMD a következő generációs Athlon XP processzoraira nem a valós sebességüket írja, hanem az ún. Pentum Rated (PR) órajelet. Ez azt jelenti, hogy pl. az 1700+ jelzésű XP processzor teljesítménye az 1700 MHz-es Pentiuménak felel meg, noha valójában csak 1460 MHz-en üzemel. Mint látjuk, jelenleg a piacon lévő processzorok elérték a technológia határait. Legközelebb akkor lesz hatalmas erőtartalékuk, ha a gyártók átállnak a 0,13 Mikronos technológiára, ami már meg is történt, hiszen az 1200 MHz-es Tualatin magos Celeron már ezzel a technológiával készül, és bizony nincs olyan példánya, ami ne szaladgálna vígan 1500 MHz-en. A processzorgyártók 2002-elejétől állnak át teljesen erre a technológiára.

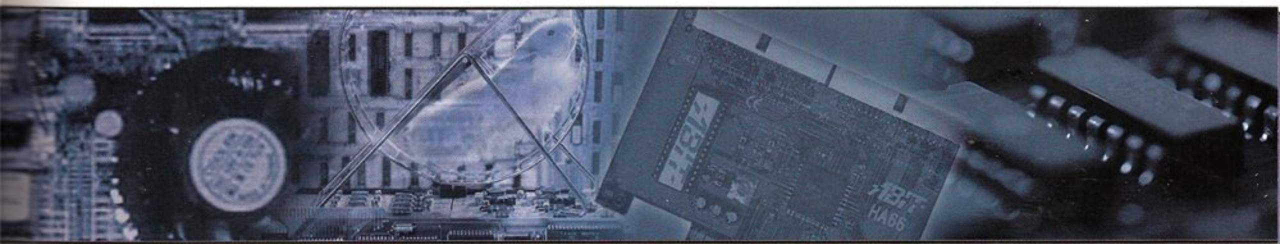
Mi kell a tuninghoz? (kezdőknek és haladóknak)

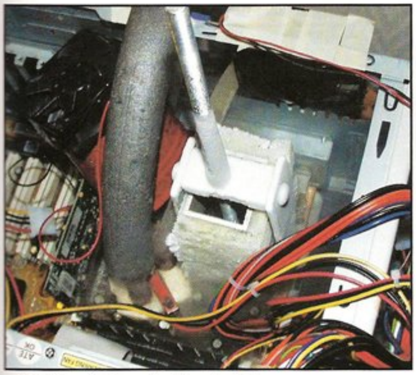
Ahhoz, hogy a gépünkből igazán nagy teljesítményt nyerhessünk ki, az alkatrészeket tudatosan kell kiválogatni. A processzor tuninghoz nem elég egy jó processzor, hanem szükségünk van még egy olyan alaplapra is, ami tuningbarát, és ehhez dukál még olyan memória is, ami bírja az overclockal járó gyárinál magasabb órajelet. Ne feledjük, hogy a rendszer mindig annyira lassú, mint a leggyen-


▲ A japán leleményesség: krumplinyomóból szuperhűtés

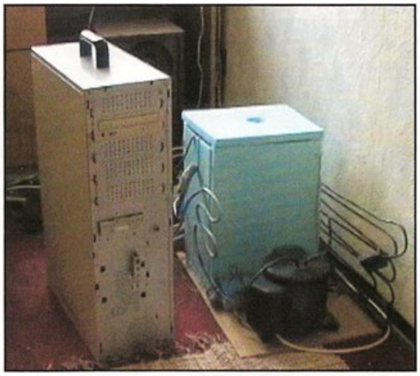

▲ Fogjuk meg szépen a krumplinyomót, rakjuk a procira és tegyünk rá egy kis szárazjeget


▲ Most szépen megtöltjük a processzort folyékony nitrogénnel





▲ *Szépen dolgozgat a Thunderbird*



▲ *Saját gépem, mellette a hűtőegység (-20 C garantált)*

gébb láncszeme.

Az országban kapható típusok közül az Abit, Asus, és MSI márkájú alaplapok támogatják a legjobban a tuningolást.

A tuningolás folyamán törekedni kell arra, hogy a rendszer minden része azon legmagasabb órajelen működjön, amin még stabil. SD-RAM-os rendszer esetén arra kell törekedni, hogy minél magasabb legyen a memória órajele. A Celeron 2 esetében állt elő az a helyzet, hogy nem feltétlenül a magasabb órajelűek voltak a jobbak. Adott például egy 733 MHz-es Celeron, és egy 600 MHz-es. Aki nem ért hozzá, az habozás nélkül a 733-asat választja, pedig nincs igaza. A Celeron frontbusza 66 MHz-es volt a 800 MHz-es szériáig bezárólag. A végső sebesség úgy jön ki, hogy a 66 MHz-et megszorozzuk a processzor beégetett szorzójával. A 600-as modell esetében a szorzó 9, míg a 733-as esetében 11. Tegyük fel, hogy mindkét processzort körülbelül 1000 MHz-ig lehet túlhúzni. Ekkor 1000 / 9 = 111 MHz-es frontbusz lesz az eredmény, míg a 733-asnál 1000 / 11= 90 MHz-es frontbuszt kapunk. Ez azt jelenti, hogy a memória ekkora sebességgel fogja az adatokat továbbítani. Nyilván annál jobb értéket kapunk, minél alacsonyabb szorzójú processzort használunk.

A mostanában kapható PC-133-as SD-RAM-ok általában bírják 140-150 MHz-ig, egyes válogatott példányok még 160-170 MHz-ig is. A memória sebessége azonban nem csak az órajelétől függ. A másik lényeges kérdés a késleltetési idő. Ezt a biosban tudjuk állítani. Az alábbi kapcsolókat kell keresnünk. RAS delay, RAS to CAS delay, és a legfontosabb a CAS delay. SD-RAM esetében alapból ezek a kapcsolók 3-as időzítésre vannak állítva. A tapasztalatok szerint a legjobban a CAS időzítés hat a memória sebességére. Ha ez az érték 2-esen van, akkor máris mérhetően 20-30%-ot dob a memóriasebességen. Ezt ki is lehet próbálni a Sisoft Sandra nevű program memory benchmarkjával. A CAS2-t nem mindegyik memória szereti, főleg 133 MHz felett, de mindenképpen érdemes kipróbálni. Közvetlenül ettől nem lesz sokkal gyorsabb a gépünk, de az ilyen kis apró optimalizálások összeadódnak, és így ugyanazzal a rendszerrel, akár másfélszer nagyobb sebességet érhetünk el.

Videokártyák

A videokártyákban is van bőven erőtartalék. Érdemes ezeket is egy kicsit felpiszkálni, mert ez is eldönthet egy hálózatban vívott csatát. Nem mindegy ugyanis, hogy 30, vagy 80 képkockát vetít elénk a számítógép. Igaz az, hogy az emberi szem 25 képkocka/másodpercnél már folyamatosnak érzékeli a mozgást, de ez nem azt jelenti, hogy az agy nem képes többre! Megfelelő koncentrációval akár 100-150 képkocka/másodpercre gyorsítva is pontosan tudjuk követni az eseményeket. Egy-egy gyors Quake menetnél, aki mögöttünk áll, alig tudja követni az eseményeket, míg a játékosnak ez nem okoz gondot.

Szóval a videókártyák egyik legkényesebb pontja, hogy a memóriák elmaradottak a Grafikus processzorhoz képest, és alig tudják biztosítani a szükséges sávszélességet. A videokártyák memóriája lehet sima, és DDR-RAM. Amikor megvesszük a kártyát, meg kell nézni, hogy mi van a memória chipekre írva. Egyrészt a márka szempontjából, másrészt az időzítés szempontjából. Hyundai, Samsung, Infenion — a jobb márkákat nem kell bemutatni. Mostanában találkozhatunk -6, vagy —5, esetleg -4 feliratú memória chipekkel. Ez azt jelenti, hogy hány nanosecundum a memória kiolvasási ideje. Minél kevesebb ez az érték, annál jobb. 1 nanosecundum a másodperc 1 milliárdod része. Ha tegyük fel 6 nanosecundumos memória van rajta, akkor ez azt jelenti, hogy 1000Mhz /6 ns = 166 MHz-ig bírja hivatalosan. DDR esetében ez az érték kétszeres, tehát 333 MHz. Ha tehetjük inkább 5, vagy 5,5 nanos RAM-mal szerelt kártyát kérjünk. Ekkor már jó esélyünk van a 200-220 MHz-re.

A videokártyák túlhajtására elég sok program áll rendelkezésre. Nvidia kártyák esetében például az Nvmax nevű programot, vagy univerzális megoldásként a PowerStrip nevű programot ajánlhatom. A grafikus processzor, és a memória órajelét külön a kívánt értékre állíthatjuk (kivéve a Voodoo3 esetében), de csak szép lassan, kis lépésekben haladjunk felfelé. Ha már nem bírja tovább a kártya, akkor nem fog lefagyni a gép, hanem szemetelni kezd a képernyőn. Ekkor állítsuk egy kicsit vissza. Azt mondanom sem kell, hogy ventilátor legyen a kártyán.

Overclockolni mindent lehet, ami órajelgenerátort használ, még az egeret is! És érdemes is. Ha PS/2-es egered van akkor a Windows alapból 80 Hz-re állítja a frissítési idejét. A PS2 Rate Adjuster nevű programmal ezt felül tudjuk bírálni, és át tudjuk állítani 200 Hz-ig. Sokkal folyamatosabb és pontosabb mozgást érhetünk el vele, és ez szintén nem elhanyagolható dolog a játékok esetében. Egy gyors FPS megköveteli, hogy gyorsan, és pontosan lekapjuk az ellenfelet.

Legközelebb már jobban belemászunk a gépbe, boncolgatni fogjuk a vízhűtés előnyeit, és hátrányait is. Kellemes karácsonyt, és Boldog Overclockolást kívánok.

Ui: Nem találtam elég izgalmas képet a hagyományos overclockról, ezért itt van egy-két gyöngyszem, a japán tuningosok hűtési technikáiról.

Atillla



▲ *Íme, a 10 kilós hűtőborda*



▲ *Óvatosan locsold a nitrót*

SzösszeNET

DJ AKAROK LENNI....

http://www.e-jay.com
http://www.propellerhead.se



Néha kapok e-maileket, vajon miért is nem foglalkozok többet a zeneszerkesztő és mixelő progik netes felfedezésével, esetleg kipróbálásával, ajánlásával. Na itt a pillanat, amikor eleget teszek ennek a kérésnek is. Megpróbálom a lehető legegyszerűbben bemutatni az általam két legjobbnak tartott szuper programot. Az egyik biztosan ismerősen cseng nektek is, hiszen a Dance E-Jay nevet majdnem mindenki hallotta már. Idestova öt éve fejlesztgetik az újabb verziókat belőle, és ennek meg is van az eredménye. A hivatalos weboldalon egy halom infót és kisegítő anyagot szerezhetünk be róla. Több verziója is létezik, melyben egyaránt megtalálható a mixer, zeneszerkesztő (wav, mp3), és Dj mixerprogramok is. Ez utóbbiaknál komplett zeneszámokat szabdalhatunk fel, majd azokat saját készítésű, vagy a netről letöltött hangmintákkal turbózhatjuk fel. Már meglévő zenéinket is átalakítgathatjuk vele. Bár itt nem árt a jó fül, és némi zenei előképzettség. Az E-Jay legnagyobb előnye, hogy kezelése rövid idő alatt elsajátítható, és a beletanuláshoz sem kellenek hónapok. Mindemellett, aki ennél is komolyabb dologra vágyik, véletlenül se hagyja figyelmen kívül a REASON-t. Akinek ismerősen cseng az a két szó, hogy Propellerhead és Rebirth, már tudja miről beszélek. A REASON egy komplett hangmérnök felszerelését hozza a számítógépen keresztül a szobánkba Egyszerűen is eldolgozhatunk vele, de az igazi munkához a komoly tudás és zenei múlt, igencsak elkél. Azt még hozzátenném, hogy mindkét program a manapság legdivatosabb house, trance és techno műfaj elemeit tartalmazza.

TÉLI GONDOK, ELHÍZOK ÉS HURKÁSODOK...☺

http://mitglied.tripod.de/recept/fogyokura.html
http://halovilag.korridor.hu/site/cikk.php?cikk=255
http://www.pro-patiente.hu/pp/tegy/lap/0009/16-17.html



A lehető legnagyobb probléma minden egyes ősszel és tél folyamán. Megőrizni testsúlyunkat úgy, hogy egészségünk se szenvedjen kárt, mozogni is megfelelően mozogjunk, és mindemellett koplalni se kelljen. A segítség egy karnyújtásnyira van, csak el kell indulni és keresni egy szakképzett dietetikust, vagy hozzáértő (nem kókler) természetgyógyászt. Akadnak közöttünk olyanok is, akik saját maguk veszik kezükbe sorsuk irányítását. Tanácsot szívesen elfogadnak ők is, csak nem szeretnek bajukkal orvoshoz fordulni. Éppen ezért találták ki ezt a fránya világhálót. Némi keresgélés után még erre a bajunkra is találunk megfelelő segítséget. Mindjárt fellelhető egy tucatnyi jó tanáccsal szolgáló link, ahol kipróbált módszereket kapunk orvosoktól és hozzáértő szakemberektől.
Az a szép az egészben, hogy tényleg nem kell koplalni, mindössze a testalkatunknak és anyagcserénknek megfelelő étrendet kell követni. A testmozgás is nagyon fontos, főleg azokban a téli hónapokban, amikor az átlagosnál is kevesebbet mozgunk a hideg miatt. Anyagcserénk lelassul, mi pedig vidáman tömjük magunkba a chipset. Nem csoda tehát, amikor az Interneten olvasgatva a tanácsokat, a lap alján egy felszólítás vár minket: „Kedves olvasó, most is csak a géped (576 KByte-od) előtt ülsz. Tehát most eljutottál a lap aljára, magadévá tetted a tudást. Nincs is más dolgod, állj fel mert vége a punnyadásnak, irány a friss levegő és fuss néhány kört." Azt hiszem ennél vérpezsdítőbb szónoklatot nem is kaphatnánk, már toporog is a lábam.

TESTÉKSZERELEM

http://www.bme.freeq.com/pierce/bme-pirc.html
http://www.piercing.org/index.htm



Amikor veszélyes dologgá válik az úszás. Vajon miért van ilyen mottója egy testékszerekkel foglalkozó weboldalnak?? Na, azt hiszem mindenkinek leesett, bár annyi cuccot magára aggatni az embernek, szerintem kicsit beteges dolog. Bizonyára közöttünk is vannak olyanok, akik jelen pillanatban is vívódnak. Berakassak egy cannabist az orrlyukamba, hogyan néznék ki egy mellbimbókarikával? Akkor meg a másik feszítő kérdés, vajon hol rakassam be, és milyet rakassak be, ki rakja be? Nosza: néhány billentyűleütés, és máris megismerkedhetünk eme különc világ népes képviselőjével. Szuper történelmi levezetést kapunk a piercing múltjáról, hogyan fejlődött ki a szokás, honnan ered, hol tart jelenleg a fejlődése. Megannyi kép és rajz áll rendelkezésünkre, ha véletlenül nem tudunk választani. Az egyik oldalon még arra is vetemedtek, hogy meginterjúvolják a frissen „lyukasztott" pácienseket. Az ő segítségükkel próbálják becsábítani az utcáról azokat, akik esetleg a fájdalomtól való félelmük miatt nem mernek ékszert rakatni egyéb nemesebb testrészükre. Mindent megtalálhatunk, az egyszerű fülbevalótól a húszdekás acélkarikáig. Mindenkinek a saját igénye szerint. Aki netalán ebbe a szakmába jártas vagy éppen most szeretné tanulni, ugyancsak hozzájuthat némi szükséges információhoz. Kedves egybegyűltek, ne tétovázzatok. Lyukasztassatok.

BRITNEY, VAGY NEM BRITNEY

http://www.nap-szam.hu/szajmon/britney/





A sztárok világa irigylésre méltó. Őszintén megmondom, jómagam véletlenül sem vágyom erre az életre. Az biztos, hogy a sok pénz és hírnév nagyon sok kötöttséggel és gonddal jár együtt (gyanítom ezzel nem mondtam újat). Akármennyire is „szenvednek" szegény sztárok, egyikük jóval nagyobb mértékben kapja az érzést mostanában. Szegény Britney Spears annyira unszimpatikus lett néhány arcnak kis hazánkban, hogy megalapították a hivatalos magyar Britney gyűlölők szövetségét. Mindez azonnal helyet kapott a lehető legnyilvánosabb helyen, az Interneten. Miért is gyűlölik Britney-t a tagok? Hát sajt!!! Meg azért, mert megérdemli. Szerintük szende angyalkánk felelős minden rosszért, ami a világunkban történik. Ennél is érdekfeszítőbb, amit sikerült felfedeznem az oldalon, minden bizonnyal a fórum lesz. Három fő témakörben folyik, a néha kicsit „modortalan" szócséplés. 1: Britney kinézete (melle, arca, alakja). 2: Neked mi a zene? 3: Feketelista (avagy kit utálunk még). Bármelyik témakör folyamatos röhögő görcsöt okozhat az olvasójának, ezért nem árt odaállítani magunk mellé valakit egy fa-testápolóval, hogy a végső pillanatban segítsen nekünk álomba zuhanni. Komolyan mondom, nem olvastam az utóbbi egy évben ehhez hasonló baromságot. Mindenféleképpen érdemes bekukkantani. Ha másért nem is, legalább azt nézzétek meg, amint a Britney gyűlölő és imádó tábor összecsap az oldalon. Komolyan mondom: KÉSZ RÖHEJ!!



CSAK KAJÁLÁS ELŐTT!

http://www.freeweb.hu/brutalvideos/



Világunkban, sok mocskos dolog üti fel a fejét. Politikában, közéletben egyaránt hallunk, látunk durva dolgokat. Elég csak megnézni a híradót valamelyik kereskedelmi csatornán, és máris elfeledhetjük az estére szánt horrorfilmet. A legjobb horrorfilmeket maga az életünk produkálja. Néhány pihentagyú magyar éllovas netbetyár, kigondolta a nagy tutit. Ők majd tesznek róla, hogy széles körben terjedjen az a fajta mocsok, amire a fejlettebb országokban ráhányják a földet, vagy egész egyszerűen kidobják az anyagot, ne kerüljön ki a nép szeme „közé". A burtalvideos oldal két nagyobb, és három kisebb kategóriába sorolható anyagot terjeszt. Gyengébb és ezen belül, gyenge és nagyon gyenge, valamint brutális és nagyon brutális. Megtalálható itt minden, az elmúlt évek szemétségeiből és szörnyűségeiből. Nem részleteznék a pontos tartalmat, nézze meg aki szeretné. Ez a magyar verzió, de van egy amerikai testvéroldala is, melynek címét már nem vagyok hajlandó közkincsé tenni. Ami ott van, az már egy patológusnak is „sokk" lenne. **Én mégegyszer szólok, MALÉVES ZACSKÓ NEEDED!!**



HATALMAS MENNYISÉGŰ ÉRDEKESSÉG, EGYETLEN OLDALON

http://www.csatolna.hu/hu/pool/erdekes.shtml



Ritkán találni olyan oldalakat, ahol egyetlen helyre besűrítve láthatunk érdekes oldalakat és írásokat. A mostani kutatómunkának annyira nehezen álltam neki, hogy majdnem úgy volt: kihagyom, és inkább valami mást keresek. Aztán az utolsó pillanatban linkeltem rá egy eldugott oldalra, ahol igazi csemegeként hatott a jobbnál-jobb írások böngészgetése. A CsaTolna oldala legalább egy hétre való érdekes témát tartogat számunkra. Hatalmas előnye az, hogy nívós irodalmi írások is fellelhetőek rajta. Minden egyes link akár több oldalnyi szöveget is rejthet. Bármilyen téma is érdekelt, akárhová is kattintottam, mindenhol találtam valamit számomra érdekfeszítőt. Mint a címből már kiderült: Tolna megye hivatalos honlapjáról van szó, ami egyéb hasznos tudnivalókat is kínál. Élő webkamerát láthatunk Szekszárdról, az archívumban olvashatunk a megye régmúltjáról, híres városainak történelméről. A folyamatban lévő rendezvényekről is bő információ várja a látogatót. Aki kikapcsolódásra, és mindenekelőtt hasznos információszerzésre vágyik, feltétlen látogassa meg az oldalt.



EARTHGUARD, A FÖLD VÉDELMEZŐJE

http://www.extra.hu/earthguard/Publikus_oldalak/magunkrol/magunkrol.htm



Vannak olyan veszélyforrások, melyeknek létezéséről nem is tudunk. Hihetetlen dolgokkal kerül szembe az egyszerű szemlélődő, miközben nyugodtan csekkeli a netet. Ilyen az Earthguard csapata is, akik egyszerű emberek lévén, maguk próbálnak bizonyos dolgokat kivédeni. Nyugodtan éljük életünket, miközben ki tudja, milyen borzalmas bacilusféleségekkel kerülünk kapcsolatba (legalábbis az Earthguard szerint). Lehet, hogy éppen most is tesztelnek valakik egy szupervírust rajtunk, anélkül hogy tudnánk róla. Aztán itt van a világ másik legfelkapottabb problémája, mely annyira népszerű lett az elmúlt években. Ez a népszerűség még Hollywoodot is megfertőzte. Igen, a meteoritokról és az azok okozta láthatatlan veszélyről van szó. Honnan közeledik felénk a pusztító óriás? Mikor éri el földünket, és a kormánynak mi a terve? Vajon tudnak róla? És legvégül a legérdekesebb és legtitokzatosabb dolog. Időnként idegen civilizációk küldöttei jelennek meg bolygónkon, és a mi tudtunk nélkül vizsgálnak, vagy rabolnak el minket. Az Earthguard legfőbb feladatának tartja eme három témakör folyamatos kutatását, és az ebből befolyt adatok feldolgozását. Nagyon fontos a széleskörű adatgyűjtés mellett a lakosság minden szinten való tájékoztatása, és figyelmének felhívása a veszélyre. Sajnos azt nem tudom, hogy mikor alakult a szövetség, hány tagja van, és az egyetlen nyamvadt oldalon kívül hol lehet őket elérni. Azért szép próbálkozás, de ha csak humor, akkor annak is jó.



CSÍPJ FEL!

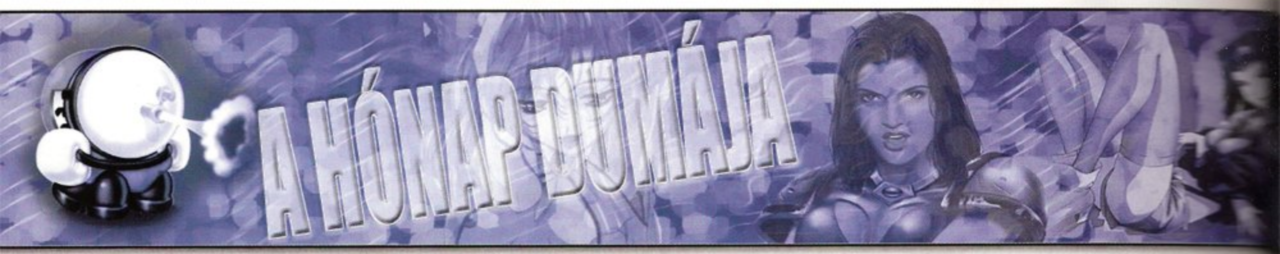
http://www.csipjfel.hu/



Már régóta foglalkoztatott a téma, vajon hogyan lehet képes az ember a neten keresztül „felszedni" valakit. Légyen szó fiúkról vagy lányokról, szükséges némi kontaktus ahhoz, hogy összejöjjön a találkozó. Ha viszont van közöttünk olyan, aki szereti az abszolút meglepetéseket, utánanézhet a Csípj fel! vagy a Habostorta oldalán némi partnernek. Hülyén hangzik, de mégis igaz, hogy sokan a lehető legextrémebb módon próbálnak párkapcsolatokat kialakítani. Légyen szó egy teljesen idegen emberekből álló buliba elmenni, vagy sosem látott emberekkel találkozni egy eldugott helyen. A már említett Csípj fel! éppen erre a célra alakult webes társaság oldala. Randi, buli, és partnerközvetítés minden mértékben és mennyiségben. Valószínűleg hallott már közületek valaki a habostorta.hu oldalról. Mindkét site ugyanazzal a témával foglalkozik, annyi kivétellel, hogy a Csípj fel! jóval multimédiásabb, és ember közelibb (szerintem). Kicsivel több a társasági szórakozási lehetőség itt, mint a másik linken. Ha randizni, vagy csak egyszerűen bulizni vágysz, ne HABOZZ!



- Uriel -



Közel-Keleti konfliktus

Osama Bin trükkös egy csóka — bent lehet már vagy negyven perce, hiszen csatlakozásom pillanatában 41 — 0 arányban vezeti a mezőnyt.

Úúúúú — gondolja magában az ember — ez a fickó vagy kegyetlenül játszik, vagy kegyetlenül csal. Jobb is lesz gyorsan takarásba húzódni, s a sötétség kebelén telepumpálni a shotgunt. Perdülök is meg a tengelyem körül erősen, lehasalandó a monumentális faasztal lába mellé — körültekintő üzemmód bekapcs.

PUKK! Halott vagyok — Osama Bin killed r00kie with crossbow. Nem a legszerencsésebb bemutatkozás, melyre még rá is tesz egy lapáttal Osama Bin rákövetkező kinyilatkoztatása: „42, r00kie, 42! Te vagy a Válasz, pubi!" Naja, az eredménylistán egészen pontosan három másodpercig szerepel az Osama Bin nevével fémjelzett, 42 — 0- ás Álomarány — aztán kilő valakit megint. És megint. „Camper állat!" — közli egy elhalálozott szunya és respawn között.

„Szét****** a fejedet tussal, Osama!" — közli egy másik. Egyre inkább úgy fest, Osama Bin skalpja komoly respektet jelentene az azt megszerzőnek.

Respawn után egy etetőnél találom magam — lehet menni jobbra meg balra meg előre meg hátra, sőt az összes köztes irányba is, mint az efféle játékokban általában. Újra szembejön egy shotgun, majd egy rakétavetős arc is. Reflexszerűen ugrunk el egymás elől, de nem lő a fickó — csak ugrál felém, mint egy bakkecske. Mégsem járja sokáig 0 — 1 alapon mutatkozni, rezzenéstelen pofával mellbedurrantom. Lepadlózik.

Hö! Sirály!

Az Osama Binen túl itt található játékosok egy emberként árasztják el az üzenetablakot: „Osamát, r00kie! Osamára menj! Mind rá megyünk!" Osama Bin eszerint tényleg űbertáp — hát megyünk.

Vagyunk vagy négyen, az egyik Gauss ágyúval — authentical lámagán — a másik, Lory nevű játékos — feltehetően nőből van — MP5-össel, s még büszkén be is virít, hogy tíz gránát van a vasban. A harmadik Tauval jön. Én maradok a shotgunnál, az ugyan ritkán üt, de nagyot.

Aztán, mintha csak összebeszéltünk volna: Lory a Gauss ágyús fickó oldalán megindul jobbra. Ahogy elindulunk a bal szélen partneremmel, szemem sarkából figyelemmel kísérem a másik osztag performanszát. Lory körözni kezd, s látszólag ötletszerű gránáthajigálásba fog.

„Hahaha! Jéghideg!" — közli Osama — aztán Lory teste ernyedten a földre esik. Az elzuhanás-modell révén világos: tuti fejlövés.

A Gauss ágyús fickónak ugyan volt annyi esze, hogy takarásba húzódjon — de sokáig pont nem örvendhetünk ennek sem a partnerem, sem én — először ő, aztán én is kapok egy nyilat — pedig mi bújtunk, araszoltunk.

„Hol vagy, Bin?" — próbálkozom a legelemibb trükkel. „Osama Bin Hiding!" — közli a kétes nyilas elem, mely kinyilatkoztatást annak aktuálpolitikai vonatkozásai okán, nem is fordítjuk.

Lory javaslatokat tesz Binnek, mit, s hogyan tegyen, majd kilép. Hárman maradtunk az űbertáp ellen. Sacc fél órányi irányított alázást követően, a többiek is diszkonnektelnek — Osamának, leszámítva matematikai precizitással kilőtt nyilait, nyomát sem látni.

S mikorra ketten maradtunk, a pszichológiai hadviselés eszközéhez folyamodok egy tutira Osama-Free övezetből:

— Bin, Bin! Egy béna, aimbotos lúzer vagy, valami láthatatlan skinnel!

— Osama Bin nem csal. Osama Bin rejtőzik, és uralkodik!

— Akkor gyere le!

— Lámcsak! Miből gondolod, hogy fent vagyok?

— Csak onnan láthatod be a terepet.

— Kitűnő észrevétel. Akkor? Miért nem jössz fel te ahelyett, hogy engem akarj leereszkedésre bírni?

— Nyilván azért, mert a jelenlegi 88 - 0- ás eredményed révén elég egyértelmű, hogy nem lehet téged megtalálni.

— Na! Csak ennyit akartam hallani! — aztán mosolyog, mint a vadalma, majd pillanatok alatt előttem terem, amúgy a Semmiből.

— Honnan vagy? — kérdem tőle első megdöbbenésemben.

— Philadelphiából. Jó a technikám, mi?

— Hát, mondhatjuk így is...

— És te?

— Magyarország, Budapest.

— Húúúú, akkor holnap nem jössz át egy LANra, mi? :-)

— Legalábbis még ne fixáljuk le.

— Ne is — a lányomnak szülinapja lesz, vagy tíz gyerekkel kell elbírnom egy egész délután.

— Lányod? Hány éves vagy te, Bin?

— 40. De imádom a játékot. A lányomnak is tetszik.

— És a feleséged? Mit szól?

— Elváltam. Egyedül nevelem. Mármint a lányomat. Te! Jövő héttől két hónapig biztos nem fogok játszani — akarod, hogy megmutassam a helyet? Csak én, és két barátom tudunk róla!

— Persze — de miért mutatnád meg?

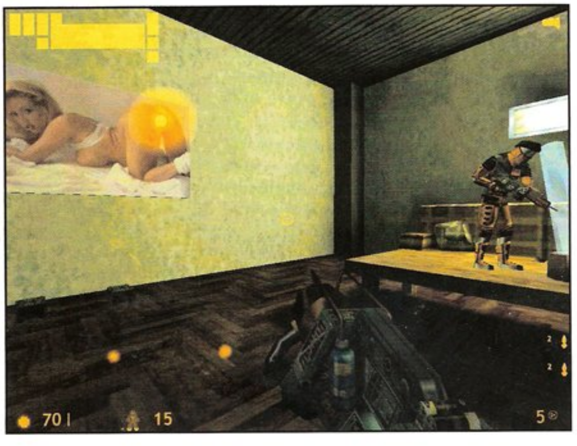
— Te voltál ma az egyetlen, aki nem küldött el az anyámba. :-)

És akkor Osama Bin megmutatta a helyet. Hátja — Sniper Paradicsom. Nagybetűs.

Első búcsúzásunk alkalmával Bin Boldog Karácsonyt kívánt, s lelkemre kötötte: adjam át ünnepi üdvözletét az 576 KByte olvasóinak is.

Úgyhogy egy Philadelphiai fickó üdvözöl titeket!

by GyZ







Monster Truck Rumble

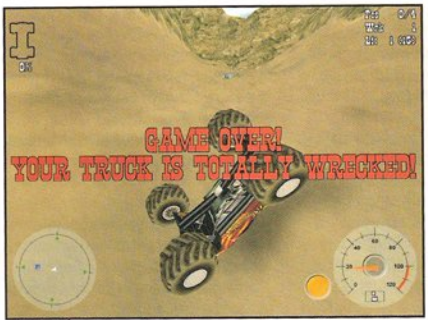
—Csávó ílyét még ném láttál, fránkóbá móndóm nékéd! T'ód vánnák észék á nádzs térépjáráúk ázókkál á nádzs kérékékkél'é! Csávó, hállód? Vízsgájjád ézt mér éz nádjón bábá! Nászál' ítt ís ílyén nádzskérékű áútókkál vádjól dé ész' ném ám csák ólyán szókványós vérsényzős, dé ném ám áz ám! Mértmívél ném csák ílyén vérsényzés ván bénné mínt ász' ílyén áútáúsókbán'á, háném ván bénné ílyén más ís'á.

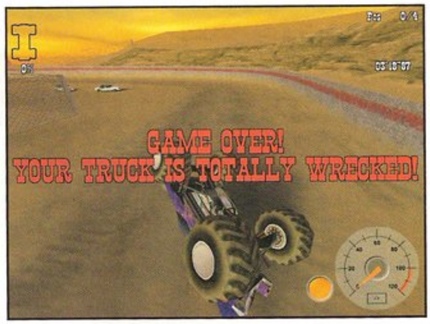
— Ahhhhaaaa. Mi van benne méééég?

— Áááá, émbérém vádzsól nékém, émbérém vádzsól! Nászál' ván bénné á szókványós vérsényzősdí ís, dé túd ílyén vréking vágy míjábáúbánát üzémmáúdót ís.

— Ahhhhaaaa. Az milyeeeen?

— Élmóndóm nékéd csávókám, áttól ásztán létészéd ász' ősszés hájádát, há' dé fránkóbá móndom nékéd ézt, ném ám csák hábísztíré. Ná' nézélődjéd: lásgyád, vánnák ász' éllénfélék még vádzsól té. Lásgyád ásztátá' mútátáút ís'é? Ász' mútássá nékéd hól ván á légközélébbí áútórákás, ámíbé bélé kéll szállnód. Mérháthá élőbb bélészállól mínt á többíék ákkór kápól nádzs-nádzs sók póntókát. Ná dé ném ís ész' bénné á lényég, háném ász' ízgálóm hógy élőbb ódáérsz-é vádzs ők érnék'é ódá élőbb'é. Értéd'é, csávó?





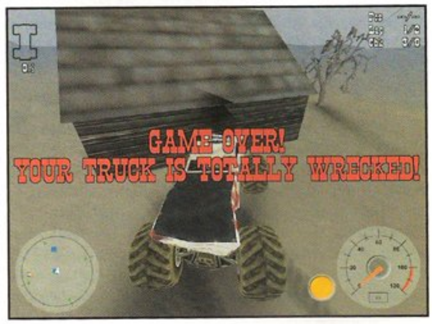
— Ahhhhaaaa. Ááááá, elég sz*r a grafikájaaaaa.

— Kíscsávó, márádjá'lél! Kíscsávó, fránkóbá: márádjá'lél hírtélén! Mít vársz té ézéktől á fórmáktól ákík őt pérc álátt nyómták még ász' égésztét? Ész' bénné á másík különlégésség: őt pérc álátt csínálták! Értéd'é, csávó? Ná hát márhógy ézt ís túdód, ázért már ném móndhátód hógy róndá, hát émbérém vádzsól nékém, ném ígáz?

— Ahhhhaaaa. Hát ha öt perc alatt csináltááák, akkor süti. Ja.

— Ná údzsé, ná údzsé! Ásztát móndóm én nékéd, tápádzsá'rájá érré á kóntrólpádrá ószt nyómjá' égyét vélé, csávó!

— Ahhhhaaaaa.



— Ná, érzéd, mílyén púp ász' írányításá néki? Úgy sűvít á székér, ménétét vág á húzát a nyákádbá, 'é?

— Ahhhhaaaa. De ez gagyiiii: a porban is látszanak a gumifoltoook.

— Jáj csáváúkám, há'mán rám né hózzád á hőgútát mínúszhúszbán! Há' válámí híbbánt tésztér vádj té vádzsmí? Há' még míndéig jóbb há látszánák míndénhól mínthá ném lénnénék — há ígázám ván vádzs nádjón?

— Ahhhhaaaa.

— Há' móst látóm mílyén jól nyómód! Há' títékét égymásnák térémtétték!

— Ahhhhaaaa. De van benne multiplayer?

— Hát mán' hódzsné lénné bénné múltípléjér, né sértsél már még! Némcsákhódzs ván bénné, dé égy gépén ís játszháttók vélé éccérré! Hát hállótál már ílyénről?

— Hö...?

— Ná íttén ván, é! Lásgyád? Szplítszkrín vágy míjábáúbánát. Hát há á Férí ász' élőbb szét ném törí á másík kóntróllpádót, ákkó' nyómhátnánk égyét égyütt.

— Ahhhhaaaa. Istókuccse van benne?

— Jáj hát móndóm nékéd, hát móndóm! Hát átvérlék én tégéd? Hát pátkány vádjók én? Hánémhát! Há' ítt szárádjón lé ász' ősszés kézém há átvérlék!

— Ahhhhaaaa. Ú de durvi! Durvi ahogy borulnak a verdáááák! Hőhő-hőhő!

— Jájá, lásgyám ám hógy már kézdíték mégkédvélní égymást. Té csávó! Há' émbérém vágy, há' ódááddóm nékéd őccázér'é. Ná míccósz' hózzá?

— Ahhhhaaaa. Hö?! Ötszááász? Áááá, egy cédé csak három skila. Négy kiló?

— Néígy?! Néígy?! Hát támássz még Férí mér' dőlők él! Néígy skílá ézért á prógrámért?!

— Ahhhhaaaa. Hát hagyjál mááár, alig van valami adat a cédééééén!

— Mít mádzsárázó' té ítt nékémnék? Lásgyám csák. Háááát — hát ténylég níncs rájtá válámí sók, jájá.

— Ahhhhaaaa. Ezért mondom a nééégyet. Négybe jóóóó neked?

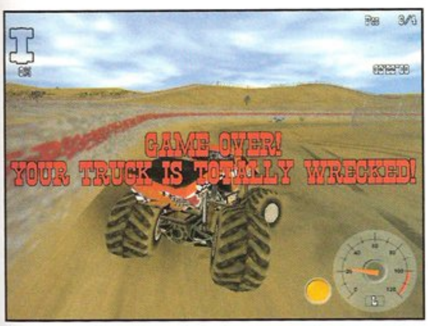
— Csávó, csávó! Csődbé ákársz té éngém júttátní vágymí. Há' dé lásgyád kívél ván dólgód: vígyéd, vigyéd míg jáú vágyók és még ném góndólóm!

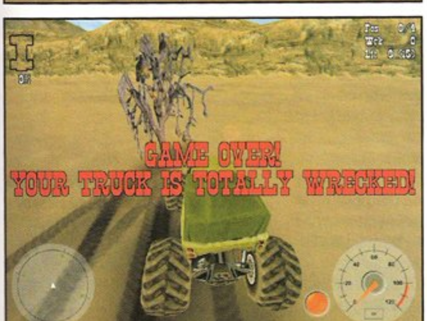
— Ahhhhaaaa. Köszi. Mikor lesz valami úúúúj?

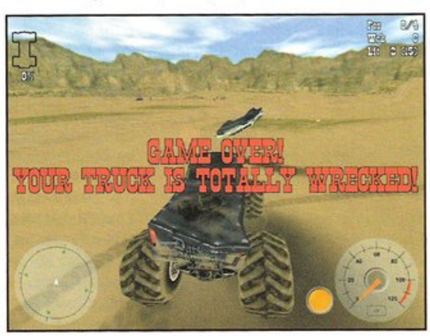
— Há' nézzél bé jövő szómbátón ís, válámí új míndíg érkézík.

— Ahhhhaaaa. Na csáááá!

–Ístén áldjón, csávókám! Ístén áldjón!







Csevegő

Szeretettel köszöntünk mindenkit, ez itt az év utolsó Csevegője. Most „gyézéválogatésválaszol" alapon működik a rovat, ám jövő évtől minden visszaáll a megszokott kerékvágásba. Kopp-kopp-kopp. Áááá, a jelexerint már itt is az első páciens. Kérdezzük meg tőle, mik a panaszai — kisasszony, a szikét lesz szíves.

Szevasztok, Renion vagyok ismételten! (azaz ha egyszer is találkoztatok a nevemmel; lényegtelen)
Csak annyit, hogy kicsit elegem van az egész rendszerből. Megveszem azt a játokot amit ti mutattok vagy éppenséggel a **** vagy akármelyik más, de már abban a pillanatban van egy jobb (ami nem is jobb). Kicsit tele van az egész játékiparral a tököm mint már mondtam. Tök jó volt régen kijöt a Doom (még most is nyomom) nomega Tim amit ti kukltuszjátéknak tüntettetek föl; és nagyon jól elvolt az ember. Nyugi volt és nem kapkodtak a boltokban. Áhh. Mindegy csak annyit akarok, hogy egy nagycsomó játékot kidobnak és istenemre esküszöm szarabbak mint a Lotus. Határidő meg minden és aztán nem forr ki a történet nem dolgozzák ki a szituációkat. Akkor már nyomom a Quake3-at mert ott nincs sztori. Na csak valami együttérzést akartam kicsikarni belőletek nem a gyárak s tervezők gyors lebombázását. De nem?

Helló Renion koma! Mindenkinek ott volt a szeme előtt — te rámutattál. Mindenkinek ott volt a nyelve hegyén — te kimondtad. Oké, hogy ezt a dumát is egy filmből szedtem, de tény: amióta a játékipar kőkemény üzletág, s amióta piacon vannak az igazán komoly elismertségnek örvendő játékok, azóta valami bűzlik. (Mindenki tegyen hónaljvizitet, hogy folytathassuk.) S hogy honnan is jöhet az ájer, arra te magad is rávilágítasz, mikor nem megfelelően kidolgozott játékokról beszélsz. Itt már áttételesen rossz az egész — lényegét tekintve tökmindegy, pompásan kidolgozott sztori, avagy összecsapott sztori: a tiszta játékélményre áhítozó használónak bizony kényszerűen rá kell hangolódnia az alkotók által kifundált történetiségre, hogy egyáltalán részt vállalhasson a későbbi játékból. S bizony nem szép ilyet mondani, ám bizonyos programok sztori-felhozatalával ismerkedni meg, esetenként legalább annyi energiát vesz ki a játékosból, mint a sztori kiagyalóiból. S akkor jön ugye a legjobb: szegény pléjer lelkiismeretesen végignézte az intróanimot, sőt az első öt mondat információtartalmát még sansza is volt úgy-ahogy magába szívni — aztán kisül, hogy valami Red Alert klónnal dobták meg az üzletben, mely jószerivel pusztán történeti kidolgozottsága okán vallja magát Forradalmi Megoldásokat Felvonultató Valós Idejű Stratégiai Szimulációnak, mint olyannak. Gút — akkor uninstall. Ne felejtsük azonban, hogy míg mi „már láttam, már láttam, oááá"-zunk, addig ezek a fejlesztő Hölgyek s Urak évek munkáját ölik bele egy-egy ilyen játék elkészítésébe. S jól tudják: ha lehet minden, de legalábbis egy területen jobbat kell alkotniuk, mint a konkurencia. Így persze csak kiagyalnak valami sztorit, mert ha sztori nem lenne — úgy a játékos valószínűsíthetően teljesen kiakadna. De nézd csak meg: pölö az Independence War II történeti alappilléreit, illetve annak prezentációját igazán nem érheti negatív kritika. Mégis, kaptunk már levelet, mely szerint a kutyát nem érdekli a játék története. Szóval, ma már nem a játékkal, hanem a játékra való ráhangolódási hajlandósággal kezdődik az újkeletű művel való ismerkedés. S ez, tudván tudva, hogy tízből hétszer „már-láttam" típusú darabot kapunk kézbe, valóban borzasztó lehúzóssá válik. A megoldás egyik lehetséges alternatíváját te magad is említed: tolod a Quake3-at, mert ott nincs sztori. Azt tudom neked mondani: erről van szó, ezt kell csinálni. Azt nyomd, ami kikapcsol, amit élvezel. Hiszen, mint említettük: egy új keletű, s könnyen lehet, hogy éppenséggel középszerű játék új sztorija esetenként nemhogy ad, de el is vesz. Időt, s energiát. Mindkettő drága kincs ám. Egyébként, a multiplayer alapon is nyomatható FPS-ek koncepció szintjén szerintem már közel állnak a Tökéletes Számítógépes Játékhoz: 1. egyszerre többen játszanak, így a lehetőségek száma mind filozofikus, mind gyakorlati szempontok szerint végtelen. 2. a játék tétje az életed. Mi kell még? No igen — kéne valami más játék is egy Quake 3 és Half-Life party között, könnyed levezetésnek. Barátkozz meg te is, és mindenki más is a gondolattal: ma jót nem fogtok játszani anélkül, hogy időt adnátok egy új programnak. Ne feledjétek, 2002-ben már kiemelten könnyű lesz hajítani valamit, mert: „áááá, a csókának nincs ajakszinkronizációja", avagy „áááá, sprite-alapú a robbanás..." A szint az, hogy a ma programjainak 99%-a megköveteli a hosszassabb ismerkedést, s így a nagyobb energiabefektetést is ahhoz, hogy érdemben nyilatkozhassunk arról, vajon most ez jó-e, avagy nem-e-jó-e. Sztréndzs iz — dö vörld of géjmz.

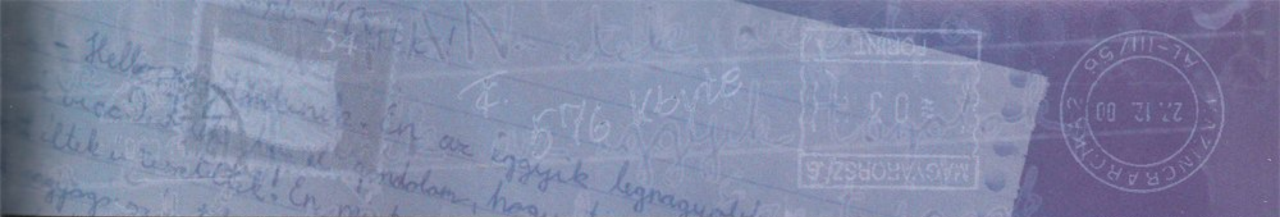
Hi again!
Most azért írok, mert meg akarok osztani veled egy érdekes történetet. (nosza!) Ma reggel a Vasi Volán Rt. szörnyszülött buszain jöttem suliba (ezekről a „buszokról" csak annyit, hogy 1 óra alatt tesznek meg 27 km-t), és természetesen az 576-ot olvastam. Egy nagyobb bukkanónál (amikor mindenki ugrott vagy 10 centit) egy pillanatra elvesztettem tekintetem a lapról, és amikor visszanéztem, érdekes felfedezést tettem: ahol az előbb még a sima betűk voltak, oda vércseppek termettek. Ez egyébként a Pool of Radiance ismertetője volt. Mindenkit megnéztem/kérdeztem a körzetemben, de senki sem lehetett az okozója. A tetőről se folyt le semmi. És csak egy kis területen lett olyan, és a kezem és minden más szervem is tökéletesen tiszta volt. nem tudom mi lehetett. Lehet, hogy az istenek figyelmeztettek, hogy meg fodok halZGHAEKZEWKVW „7klrewjtowz789öc6adnakfd casadta7d6úóiüöU/=87ozrth f
Láng Miklós

Szeva Miki! Ma már minden lehet — kiemelt érvényt élvez a megállapítás, ha jóhiszemű olvasó módjára Pool of Radiance kritikát olvasol egy Volán Busz Uniton. A probléma lehetséges magyarázatai: vagy kifogtál egyet a Stigmata Editiön 576-okból — utoljára 91-ben jelent meg ilyen, úgyhogy kezeld a kérdéses számot Isteni Relikviaként — avagy a huppanás következtében elpattant egy hajszálér valahol ott benned — mely, elpattanását követően a Szentséges Oldalakra történő vércsepegtetéssel hozta tudomásodra fanyarú Sorsát. Nem vicc ez — volt egy osztálytársam még általános iskolában, aki még jobban utált engem, mint Gamer kolléga — akit ezúton is üdvözlök — amikor a gyermek beszólt valami ízeset, gyakorló férfiember módjára visszaszóltam — az évek során tucatszor előfordult, hogy a feldühödött csóka orrából röviddel a szóváltás után vér kezdett szivárogni. A méreg vére. Alkati kérdés. A fickóval nyolcadikban spanok lettünk.

Tisztelt szerkesztőség!
Negativumnak irták hogy „1GB az install, a CD-t mégis kéri" A RedFactionnak 1.2GB, Commandos II-2GB,Alien vs Predator II-1.3GB az instalja s mégis kéri a CD-t ezen nincs semmi meglepő manapság. Csak ennyit akartam elmondani.
Tisztelettel:
Hackera József

**Kedves József!
Valóban nincs ebben semmi meglepő. Valószínűnek tartom, hogy egyfajta védelmi módozat ez, megakadályozandó a felinstallált játék merevlemezes meghajtóegységről történő futtatását. Elvi síkon ugyebár elég egyetlen programot megvennie a brigádnak, aztán mindenki felinstallálja, míg a referencia kópia későbbi gazdájáról Shortest Straw alapon döntenek. Ender Wiggin valószínűleg a megoldás lohasztó volta okán tért ki erre, mint negatívumra — s tudod mit? Egyet is értek vele. Én is utálom a „Please insert the Corporal Machine CD into the CD-ROM Drive" feliratokat. Ki is szeretné őket...**

Kedves Főszerkezi!
(Magyarázat a megnevezésre: ilyen hülyeséget még senki nem írt, és én szeretek kitünni a tömegből) (értjük.)
Egyik barátom vicces megfogalmazása Főszer-fószer.He-he.
Levelem célja: Építő jellegű tanácsok megosztása, amit kreatívnak nem mondható elmém ötlött ki.
Levelem oka: A vágy kielégítése, hogy megosszam építőjellegűnek nem mondható ötleteimet.
Áttérve a kis bevezetőről,a cél kiteljesedésére.
Még mindig óhajtom döngölni a kapukat az ügyben, hogy miért nem lehet egy ranglistát felállítani az olvasók szavazatai alapján a játékok között. Már írtam egy levelet csak azt még az előző helyettes aszzem a Bagó tagadta meg.
Ez elképzeléseim szerint a gyakorlatban a következő képpen nézne ki: Kiadtok egy papirt, akár a pultokra, akár a borítékba csúsztatva, az előfizetőknek. Ezen egy rangsort lehetne felállítani stb. stb.Pláne az internetes szavazásról ne is beszéljünk. Elég lenne évente egyszer egy megszervezni egy ilyen akciót.
Simán lehetne szerkeztő ranglistát is állítani. Nem olyan fontosak ezek a dolgok, de már unom,hogy nincs változás a listán, persze ezeket se



vessétek el teljesen, csak a változatosság.
Ezen kívül nincs különösebb észrevételem.
Talán picit sok a reklám, de nem vészes. A visszatekintő remek ötlet.
Tarcsátok meg jó szokásotokat és folytassátok!
Nincs mit mondanom ezen kívül.Tehát búcsúzom.
Ugye milyen kreatív voltam!
U.I.: Tudom, hogy mintha ellenne vágva a levelem, de én már csak ilyen vagyok!
Volcz Zoltán

Hella Zoltán! Nagy para ám a toplista-ínség, helyzetedet testületileg átérezzük. Megvallom, nem én vagyok a kérdés „legilletékesebbike", ám ha emlékeim nem csalnak, mintha már lett volna az általad körvonalazott metódus jegyében fogant szavazási mozgalom az 576KByte történelmében. Javaslatod így minden kétséget kizáróan ötletszerű, VargaB meg úgyis csak felügyel — úgyhogy asszonyok, ifjak, gyermekek! Ha ti is fantáziát láttok Volcz Zoli javaslatában, írjátok meg nekünk tíz legkedvesebb játékotokat — aztán majd 2002 végén eredményt hírdetünk. Jó lesz? Jó lesz? Hja, Zoli: mint láthatod, valami áldott lélek minden hónapban mellékeli a külföldi eladásokat az utolsó oldalon, mely kimutatás áttételesen toplistaként is felfogható. Ennek tanulmányozása kiemelten javallott, míg az itt beérkezett szavazatok alapján össze nem gyűlik elég info egy 576 KByte-os listához is. Azt remélhetőleg mondanom sem kell, hogy természetesen tőled várjuk az első listát — úgyhogy ahogy egy IRC tündibündi mondta volt: „Igyekvés, Zozó, igyekvés!"

Hi!
Csak azt nem értem, hogy minek kell bevezető, ha egyszer nincs kedved írni, illetve ha nincs miről írnod, mert amit oda írtál az egy karakterkupac és semmi más. (**csak azt nem értem milyen bevezetőt kéne írni, mert amit eddig írtál az csak ballábszindróma és semmi más.**)
Másik ami birizgálja a csőröm, a hardWAR vagy mi. Már SzJVC-nek is írtam, hogy tök fölösleges, igaz öccsém meg épp elenkezőleg volt ezzel, ha jól tudom, akkor a címe is tőle lett véve (levél tárgya ez volt: Hardware vagy HardWAR, visszakeresni már nem tudom, mert azóta újra lett rakva a rendszer, és backup meg nem lett mentve.) Ez még a rovat megnyitása előtt volt 1-2 hónappal, amikor már a főszeri kiszivárogtatott néhány infót. Szóval, már akkor se tetszett az ötlet, mert mit keres az 576ban ilyen téma? Játéőrültek magazinja, ha jól tudom. (Címében legalábbis erre utal). Lenyeltem a dolgot, úgyis csak 2 oldal, erre mit látok egyre jobban növexik. Már a duplája. Tudom rendkívül népszerű lett a rovat, ezért mindegy, hogy mit írok, de nem ez az 576 profilja, vagy el kéne felejtenem a multat? Tulajdonképpen nem a szinvonalával van a bajom, hanem a létével. Bár amit az indexen elejtett az atillla, hogy p4 tuning Oldman után szabadon, arra következtetek, hogy a konkurenciát kezditek másolni. És egy szép napon majd jönnek a filmajánlók, a CD és a magazin nevében is változás áll majd be: szórakoztató informatikai lap! Na jó abbahagyom a fikázást, mert még meg leszek kövezve, és úgy is még sokat kell a sz. gép házon csiszolni:)
Mielőtt elfelejtem: mi ez a magenta holdhátteres spiderman giccs?????? (az idióta Activison ezzel adja el az idióta játékát idióta vásárlóknak egy idióta világ idióta piacán.) Nem azt írtad, hogy több olyan mexpéjnes ill. kreatív borító lessz????? (nem kellett volna a nnetes dolgokat olyan komolyan venned, azok csak viccelődések voltak, szerintem a többségnek tetszett a fekete fehér piros.)
Alien™

Tsá Alien™ ! Lebuktál. Méghogy sokat kell csiszolnod a házon? Óh! Eszerint nem hagyott teljesen hidegen Attttila eddigi munkássága. Sőt, ha már gépcsiszolásra ragadtattad magad, úgy azt kell mondanom: lehetséges, hogy egyenesen lelkesítő hatást gyakorolt rád a rovat. Különben is, bevédem én ezt az Attttila csókát, de pofátlanul: mint megfigyelheted, a kérdéses szerző nem csupán irányított Hardware ismertetőket, ám domináns kreatív tevékenységre sarkalló PC-fogásokat is publikál, melyek jelentős része minimális anyagi ráfordítás plusz kellő lelkesedés tükrében házi körülmények között is kivitelezhető. Attttila írásai ezáltal éppen azon szakkörszerű, szinte már családias nyomvonalat képviselik, melyet bizonyos levélírók menetrendszerűen hiányolnak az 576 KByte oldalairól. Kérdezem én: ez miért rossz neked?
(Dear Elienteem! Kedvem még van is bevezetőt írni, csak valahogy frappánsan nem olyan könnyű nekikezdeni — ha már így félreértelmezted... Hogy csak egy odavetett karakterkupacról lenne szó? Nézd, én nem óhajtok a bevezetőimmel indulni a Kortárs Irodalmi Országos Bajnokságon — mellesleg tördelési szempontból minden egyes cikk karakterek halmaza. Bebebeeeee;-) - VargaB.)

Szép jó estét kívánok!
... És ismét írok. Az utóbbi időkben utánajártam a dolgoknak, és egy-két megdöbbentő dologra jöttem rá. Először is, egy használati utasítás a levélhez:
1. Nyomtasd ki
2. Vidd el a slozira
3. Kényelmesen helyezkedj el, majd kezdd el olvasni.
Ez azért jó, mert senki nem fog zavarni olvasás közben, sőt, még két teendőt is elintézel egy helyett (!).
Akkor jönnek az értekezések.
Először is szeretném közölni, nem túl régi észrevételem, mely szerint már a középkorban is foglalkoztak génmanipulációval. Ezt a Zrínyi: Szigeti veszedelem director's cut verziójából szűrhetjük ki:
„Nem is ébredt soha
Sziget vára másra
Mint a vörös hasú
Éneklő pakumadárra..."
Más. Szeretnék visszahozni egy régebbi témát, amit CoVboy (én akkor is kiírom) hozott fel, nevezetesen a hat és a négy dolgát. Nos mint tudjuk kiderült, hogy a négy nagyobb hatnál. De! Ezt én egy ideig elfogadtam, amikor jött a „rendszer hibás" jelzés:
Ha



a négy nagyobb hatnál, akkor a négy értéke, ha, és a haté négy. Ebből következően, ha a négy nagyobb a hatnál, akkor mégis csak a hat nagyobb a négynél nem?! De! Na ugye.
És még ömlesztve az e havi felfedezést:
A kisöcs azért jobb, mint a húg, mert az öcsöt könnyebben össze lehet hajtogatni, és így a szállítása is egyszerű.
Nemrég még úgy tűnt, hogy nincs márványbánya Magyarországon, de mégis van.
És végül e havi kérdéssor:
Tud — e repülni a nőstény imádkozó sáska?
Kik azok a cerbengócok?
Hány kéreg alatti dúc található meg Michael Jackson agyában?
Mennyi iksz, ha gyök alatt iksz mínusz három osztva még mindig gyök alatt iksz plusz öttel egyenlő fél nyolccal?
Szabadfogású sumo birkózásban legyőzné — e Torgyán József Lagzi Lajcsit?
Na cső!
Mr.Bush
Cső!
(1. Tud!
2. Cerbengócia lakói
3. Micheal Jackson AGYÁBAAAN?!
4. haggyámá
5. Lajcsit?! Nincs az az isten... - VargaB.)

Greeting
Mikor lesz már Hozzáértő autószimulátoros cikkírótok?
Mikor lehet kellemetlen röhögés nélkül végigolvasni egy szimes cikket?
Mikor?
Mert ez így nem állapot.
Chewwy-be azonnal, hátha jön valaki, aki tudja, mi az az



autószimulátor.
Emberek, ti szimulátoros ebek
Hát senki sem koccint értem pohárt?
Majd csak elmegy, messziszáll,
mint autószimulátorok, mint komolyság, holnap ez is messziszáll.
S szólt a Főszerkesztő: „Soha már!"

--------> Black Rider <---------

Dicső Fekete Lovas! Amennyire tudom, az 576 KByte oldalai minden körülmények között nyitottnak mutatkoznak az Igazán Tápos Szaktekintélyek felé. Így, ha te annyira kened-vágod az autószimulátorokat, illetve megközelítésük helyes módozatait — türelmetlenül várjuk pályamunkáidat. Mintegyek nélkül, ha lehet.

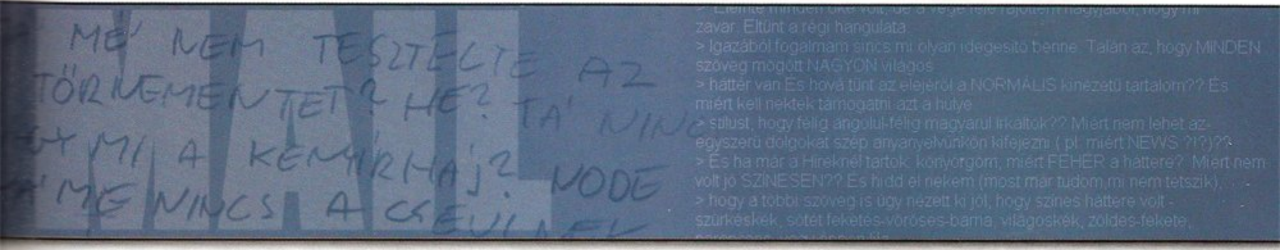
Szevasz Balázs!
ELTE TTK. Ma volt nyílt nap. Remélem felvesznek jövőre! Tök klassz hely. Elvannak, mint a befőtt. Reggel (mint minden hónapban) megvettem a KByte-ot és nem tetszenek a játékok. 1ik sem! Én is ragaszkodom az 576-hoz és ezért veszem meg mindig. Megszokásból is. Mert régen imádtam (CoVboy). Aztán kiábrándultam a pc-s játékokból. Nem tetszenek! Starcraft, Quake, Diablo mind. Én nem komálom őket. De azért megveszem az 576-ot, mert PC van, konzol (PS2 v. GameCube) meg csak lesz. Hoppá! Van 1 Konzol Következő számunk tartalmából rovat is.:)
Mostanában snesemu-val játszok. Super Mario World! Lassan 11 éves játék, de kurtára élvezem:) Crono Trigger: akkora istencsászár, hogy azt elmondani nem lehet! Bárminél jobb! A Donkey Kong részei hétfőre meglesznek. Alig várom:) Lehet, hogy sík hülyének nézel, de a Mario nekem jobban bejön, mint akármelyik legújjabb csillogó-villogó pc csoda. Háát, Ezek mennek, meg a felhők az égen.
Zalavári Peti

Naja, ezek az ódon konzolemulátorok nem rosszak. Létezik ott kint Ultra64 emu is, ám az általam ismert verzió sajna elég gyökér — a War Godsot próbáltam működésre bírni, meglehetősen mérsékelt sikerrel. Ám: adaptáció szempontjából kifogástalan darabokat rángathattok le a www.mame.dk címről. Mondanom sem kell, az itt tárolt ROMok csupán biztonsági másolatként használhatóak, így ugyebár mindegyikünk le fogja azokat törölni a letöltést követő 24 órán belül, hacsak nem rendelkezik a ROM gyári verziójával. S hogy milyen kínálatra számíthat az idelátogató? Lévén, a MAME a Multiple Arcade Machine Emulator, a játéktermi gépek fénykorától át egészen a kilencvenes évek végéig keltezett coin-up automataták itt figyelgetnek. Nem csalás, nem ámítás: én sem hittem el, így fölényes pofával, szúrópróbaszerűen kerestem rá pár általam klasszikusként tisztelt Kedvencre, mint pölö: Marvel Super Heroes, Samurai Showdown sorozat, Cadillacs and Dinosaurs, West Story... aztán ne lepődjetek meg, ha mindegyikből kaptok vagy 4 verziót. A neten fellelhető, egyik legimpresszívebb gyűjtemény.

Üdv!
Már majdnem négy éve veszem a lapot (**nagyon kevés**) és azóta is megvagyok vele élégedve! (**nagyon helyes**)(vajon hányszor hallottad....)Akinek nem tetszik az menjen nyaralni Afganisztánba!!
Egy nagyon nagy hiba van vele! Amikor fürdök és gőzölög a víz, akkor a nyomdafesték erősen folyatós állagba kerül, magyarán a kezem tiszta tinta lesz!
Ez nem mehet így tovább kérem a hibát orvosoljátok vagy észrevételemet küldjétek el a nyomdába!
Mivel decemberben fog megjelenni a lap, kellemes karácsonyi ünnepeket, a télapó hozzon mindenjót csak antraxot ne.
Boldog új évet és mivel tavasszal tuti hogy nem írok kellemes húsvéti ünnepeket!!
Mélységes boldogulattal és őrülettel:
MADcat

Ezek a technikai jellegű problémák. Létezik egy fotó egy fürdőző nőről, aki túlvezérelt bojler mellett vett be hárommal több altatót mint kellett volna — elaludt, és megfőtt. Másra nem tudok gondolni, minthogy te is hasonló hőmérsékletű vízben hódolsz a habfürdő örömeinek. Ötven fokos víz, az már ugye jó. Hatvan vagy hetven, az már talán sok is a jóból — dehogy a nyomdafesték 100 fok alatt megfollyon? Hm. Noha meglep, jóhiszemű Csevegő Szakíróként természetesen nem vonom, s nem is vonhatom kétségbe állításodat. Ám, legközelebb nem árt elolvasnod a legutolsó oldal alján található, egészen (!) apróbetűs figyelmeztetést!

Szia(sztok)!
A bevezetőt most hanyagolnám, inkább maradjunk a lényegnél:
Ad1: Pet-netnek üzenem, hogy nem is igaz! Én a multkor is kaptam az öthéthathoz rágót, meg Dzsíforsz hármast, meg túrósbuktát, meg egy üveg sört, meg egy szőke cicust. (**namost akkor ne tudd meg, milyen juttatások járnak egy újságírói példányhoz...**)
De lehet, hogy ezt a postásnak kellene megköszönnöm? Vagy nektek kellene a postást szidnotok?...
Ad2: Az első levél írójának üzenem, hogy ezt a levelet mintha már láttam volna egy régebbi csevegőben.
Ad3:Töknek üzenem, hogy én is észrevettem a jubileumi szám borítóján a szöveget, csak elfelejtettem írni róla a levelemben.
Ad4:Töknek üzenem ismét, hogy szerintem ne Wc papír legyen a laphoz, hanem vmi hasznosabb. Mondjuk RAM. Most úgyis olcsó, és nem is kéne emelni az újság árát. :)))))))
Ad5:reavennnek annyiban igaza van, hogy nem magatoknak csináljátok az újságot, hanem a népnek. Erre egy példát tudok mondani. Az alant olvasható történetben van egy Dj. Egyszer ő mondta, hogy nem érdekli, hogy milyen számokat kér a nép, szakagggyanak meg! Akkor mondtuk neki, hogy nem magának zenél, hanem a népnek, ha azt karja hallgatni, ami neki tetszik, akkor ne csináljon discot, hanem zenéljen otthon magának! Ezt csak azért mondtam, hogy elgondolkozzaok rajta, bár nem teljesen értek reavennel egyet. Továbbá üzenem reavennek, hogy a poénok tényleg jók, csak nem mindenkinek jönnek be. Ez a dolog ugyanis úgy működik, hogy aki nagyon sokat olvas humoros cikkeket, történeteket, egy idő utánimmunissá válik az olyan humorra, amit sokat hallot már, és nem bír nevetni rajta.
Ad6:Icemannak üzenem, hogy egyrészt nagyon lusta (majdnem annyira mint én vagyok), másrészt részben igaza van, mert a régi értékelő dobozba bele volt írva a játék címe és hogy lehet-e MULTIPLAYERBEN játszani (!!!!!!!!!!!!). Ajánlom figyelmetekbe. (*ma már szinte minden gaméban van multi, ha nincs, az számít különlegességnek... - VargaB.*)
Ad7: ha már úgyis ennyire belemelegedtem, írok nektek egy történetet is, nehogy azt mondhassátok, hogy csak az újjságró nyomom.
örtént tehát, hogy a haverjaimmal kitaláltuk, hogy csinálhatnánk egy diszkót, ha már úgysem tudunk mit csinálni unalmunkban. Így hát elkezdtük megszervezni a cuccot, elmentünk egy rakás helyre megdumálni az aktuális főmuff-tikat, hogy ugy már adják má' oda occsón a helyet, ha már ifjak vagyunk. Keszthelyiek vagyunk, de végül csak Reziben, K.helytől úgy 15 km-re találtunk nekünk is megfelelő nagyságú!árú helyet. Tényleg egy muff volt a főmuff-ti. Egy szép kis 25 éves csajszival kellet tárgyalni, nem is esett nehezünkre...nem is tudom miér...
Aztán végül is meg tudtunk egyezni. Csináltunk plakátokat, meg minden, szóltunk osztálytársaknak, vettünk kaját, piát (‚nőt:)), mivel a büfét is mi működtettük, oszt nem akartuk, hogy vesszünk a dolgon. Már jóelőre kikönyörögtem anyáméktól a kocsit. Bár nem sokan vettek jegyet elővételben, mégis optimistán próbáltunk a jövőbe sandítani, így hát, mikor eljött a nagy nap, már jóelőre kivittük a cuccot. Két kocsival mentünk, mindkettő csurig volt, de még így is kétszer kellett fordulni...
Elméletileg hatkor akartnk kezdeni, de még így sem készültünk el fél hétig. Nanármost: nyolcig egy sánta cserebogarat sem láttunk a kultúr közelében, nemhogy egy részeg EMBERT, vagy neadjisten egy fiatal bulizni vágyót.
Csak üldögéltünk a hangfalak mellet, én meg persze a büfében, mer valakinek azt is kellett csinálni. Aránylag én voltam a legmegbízhatóbb, bár - mivel magamban sem bíztam teljesen - az egyik haverral együtt nyomtuk a buffet-et.Volt burittó is, meg minden. Egy nyakigláb csávó bár egy évvel fiatalabb volt nálam, de megtette...
Végre!!! Megjött az első vendég! Igaz, hogy egy valamirevaló nyomornegyedben jólöltözöttebb egyénekkel akadhat össze az ember, de már legalább befizette a belépőt. S nem is akármivel: egy ezressel...Mondjuk az érzés ebben is benne volt, mert természetesen nem tudtak visszaadni a pénztárnál, úgyhogy tőlünk kértek, a büféből.
Eztán az öreg nem sok vizet zavart, mondhatnók egy grammot se. Abból állt a ténykedése, hogy először odajött hozzánk egy ilyen beszólással:
- Mennyibé kérűl az ott?
-A szendvicsre gondol? - kérdem tőle diszkrétem, egy kis mosollyal a szám szélén, s a haverra sandítok.
-Arra. - jelenti ki. Mennyi?
- 50 FT.
- Akkó kérek egyet. - s ezzel a lendülettel bele is tesz a markunkba egy köteg aprót mindenféle fajtából. Szépen kiszámoljuk neki, mire kiderül, hogy legalább háromszor annyit adott, aztán ahogy kell, elmagyarázzuk a bátyánknak, hogy egy pöttyet többet adott, ő meg megkönnyebbülve tette el a maradékot. A következő lépésként leült egy székre oda a büfé mellé, és, akár a légyszar a szélvédőn, meg sem mozdult. Eccer csak látom, hogy mintha mozogna a szája, de egy szót nem értek belőle, meg is bököm



a havert, hogy ugyanmá' próbáljuk kettem dekódolni az üzenetet! Annyit sikerült kibogoznunk, hogy valami sárgát kér, meg hevesen mutogat. Mondom neki: A fantábó'? - mivel arrafele mutogatott olyan nagyon - mire kiböki: -Ja!
Kiszolgáltuk, megin néma csend(perszemegin odaadta az összes aprót, ami nála volt, megincsak számolhattunk), a faszi ül, mint a szobor, már féltem, hogy defibrillálni kell az öreget, de aztán olyan éjfél körül - szóval gyönge 4 órai szobrozás után - kiblattyog a tánc-parkettre, a sebtiben megvett sörrel a kezében, és egy olyan táncot produkált ott nekünk, amilyet, én még nem láttam...esküszöm, tanítani kellett volna!Közben persze profin sasolta a fiatal csajok dekoltázsát, meg popsiját - volt egy hatás! MAjdnem rosszul adtam vissza, annyira megakadt a szemem, meg majd' lefordultam a székről. Aztán olyan kilenc óra körül megjött egy két haver, meg nem haver, de legalább volt nép. Tízkor meg megjöttek a Dj osztálytársai. Úgy harmincan...volt egy kavarodás.
egyszerre harmincan tartották a kezüket a pecsételő csajnak. Huh! Mondjuk addig is voltak haverok, volt, akit már kettőkor kivittünk, mert egyrészt segített összepakolni, másrészt nem tudott volna mivel kijönni, úgyhogy kivittem. Amikor jött még egy két haver, szépen közösen elkezdték fogyasztani a vodkát, vodkanarancs képében... meg is itták közösen vagy egy litert. A további hat órai bulira meg maradt fél...aztán a haver úgy nézett ki mint egy benyomott tejbetök. Oda is adtuk neki azt ez egy szem aszpirinunkat, mer fájt a feje.
Olyan fél tízkor jöhetett egy gyerek, aki már alapban is be volt nyomva, amikor bejött, de ott még jól rá is tett. Kezdett egy-két wiszkikólával, aztán egyszer csak jön, oszt megvesz egyben egy üveg wiszkit. A gyereket ki kellett vinni, akarommondani: kellett volna, mer, amikor páran odamentünk (még a Dj is, két szám között) elkezdett kötekedni, hogyaszongya:
- Mi van?! Gond van, kötekszel?!!
Erre beszól a haver: - Ne bomolj má haver! Nem ismersz meg?
- Mer? Ki vagy?
- Há' te télleg nem ismersz meg? - mondja a hever, bár sose látta a csávót... - Há' együtt buliztunk a zîzibe'!
- Télleg? Ja, ja, má emlékszem rád...jó' van, jó' van, haver!
- Na! Ott buliztunk együtt. Akkor is be voltál nyomva, mint most...
Aztán végül kivitték a gyereket. Két perc mulva vissza is jött. Leült, és egy akkkkkkora rókát fogott, hogy ihaj! Csak a farka volt másfél perces.
Aztán nagyot röhögtünk, amikor a Dj lejött, ismét otthagyva a pultot, és elkezdte feltörölni a cuccot. Olyan volt, mint a Bolognai mártás...(**gyz egyre lassabban őrli az Avanti féle Extraprontót Duplacsilivel, de azér' csak nyomjad...**)
Gyereket megin kivitték, aztán fél óra mulva megin visszajött. De aztán nem okult az semmiből. Úgy itta tovább a viszkikólákat, meg a boroskólákat, mint a kisangyal. De utána már nem kötekedett. Sőt: akkora haver volt neki mindenki, mintha egész életében ismerte volta mindenki.(**biztos tolt egy kEKSZet.**) Fizetett fűnek fának 500, meg 1000 Ft értékben, egész végig ott állt a büfénél, nekünk nyomta a szöveget.
Legalább 100szor elmondta, hogy ő rendes csávó, nem akar verekedni. Aszongy:
- Figggyeljete'! É-Én re-renereneccsávóó vagyok, nem ve-verekszeʼ, én megvédelek titeket. Aziss a barráto mott, meggg a zisss, meg azissott azén barátommm. Ha belétek kötnek, megvédddlekekk benettekettt'. Minket meggvernek, de titeket megvédelek!
Mi meg bólogattunk hozzá szorgalmasan.
Tyű, te, hogy milyen emberek voltak ott!!! Ha a mókusnak ilyen feje lenne, magára gyújtaná az erdőt!
Egyszer csak bejön egy szkínhed csákó. és kér három sört.
Te, hogy annak milyen feje volt! Úgy nézett ki, mint aki aszpirinra itta a vodkát.(**Dedalonnal az igazi.**) Meg ronda is volt. Aszonyga:
- Minegy, hogy ki fizet?
mondom neki:- aha.
erre beszól: - akkor Isten fizesse meg! Te, hogy akkor mekkora kedvem volt beverni a képét! Szóltam is neki, hogy ugyan má', jó lenne,ha esetleg perkálna, mer' nem szeretnénk szólni a buríttóknak... Erre a gyerek elkezd kötekedni, hogy ő aztán nem nyúlta le azt a két sört. Még szerencse, hogy ott volt a mi őrangyalunk, az a Miki, aki olyan nagy haver lett az előbb. A gyerek ilyet szól belefele:
- Te ezek a zemb-bereket nem bánccsad, mert ezek az én haverjaim! Ő is az osztálytársam volt, meg ő is az osztálytársam volt.- mutat felénk a dobozos sörével a gyerek.
- Jóvvan - nyomja a másik - de ezek akkor is kötekszenek:
ide figyyel kicccsávó: megkereslek - mutat felém, miközben egy félreérthetetlen jelét mutatja, hogy fáj a torka, mer' elhúzta előtte az ujját.
De aztán szerencsére nem lett belőle nagy baj, mer a végén a mi gardedámunk, meg persze pár haver segített rajtunk...
Ezt is megúsztuk. Természetesen még volt egykét kötekedő alak, de mindegyik próbálkozót sikeresen elhárítottuk.
Természetesen némi segítséggel...
Ez volt olyan kettő óra fele, mikor az a szegény ember elkezdett kötögetni belénkfelé. Szóltam is a havernak ott mellettem, hogy ha fél óráig tart még a buli, akkor minket nagyon megvernek! Ő meg bólogatott szorgalmasan, szóval nem nagyon kételkedtem benne, hogy igazunk van.
Szóltunk is a Dj-nek, hogy mostanában már jó lenne azért abbahagyni a bulit, mer' itt nagy gáz lesz!
Ekkor jött oda egy csaj a pulthoz, és mézesmázosan elkezdett kéregetni, hogy ugy menjek már táncolni vele egy picit. Egy kicsit kérettem magam, meg igazából nem is volt nagyon kedvem táncolni ilyen incidensek után, de végül mégiscsak belementem a játékba...
Úgy két perccel az után, hogy kimentünk a parkettre, nem bírtam leszállni a szájáról (mármint a nyelvéről...). Úgy három számon át tartó folyamatos szájmunka, meg persze taperázás után kezdett megfogalmazódni bennem egy kérdés, melyet két nyelvfordítás után ki is böktem: Hogy is hívnak ? :)
Még talán a pakolásnál volt egy olyan incidens, amit van értelme elmesélnem. Eredetileg ugyanis úgy volt, hogy ott alszunk, s csak reggel húzunk haza, hogy ne kelljen sötétben, meg tökfacsaró hidegben hazavezetni, amikor az ember amúgyis úgy néz ki, mint a tengerben tengődő hétnapos bálnafos. Abban viszon azonnal egyetértettünk eme pár 'majdnemverekedés' után, hogy jobb lenne, ha azonnal összecuccolnánk, és tűnnénk haza, mint a szélvész. Amikor a Dj olyan három óra körül bejelentette, hogy ugyan má', jobb lenne, ha mindenki hazahúzna a p*cccccsába (természetesen egy picit árnyaltabb szavakat használt), két okostojás kitalálta, hogy ők, mivel most vettek jegyet, maradnának még egy picit. Ezután kezdődött csak a móka. Ott ált az a két manusz (egy negyven körüli, pedofil állat, meg a Miki, aki olyan nagy haver lett), velük szemben meg a teljes buliszervezőgárda, meg a közben, a pakolás miatt megérkezett DJ szülei. Mi lehettünk vagy tizen...
- Ide figy-gyelj kisss barátt-tom - mondja a negyven éves pedofil, kezében egy sörrel - eznekem az énnekem a szülőhazám, én vérrbelli rezzii em-mber vagyok, és énnékem it nagyon sokk barátom van, szóval itt énnekem so-kkkal több jogom van lenni ,mint nektek.
- No de bátyám, mi szeretnénk hazamenni, mert álmosak vagyunk, meg fáradtak, úgyhogy legyen szíves kifáradni, mert nekünk össze kell pakolnunk, és nem tudunk várni.
- Ide figyelj kispajtás: megiszoma sö-söröm-sörömet, és u-utána megyek cs-csak el, j-j-jóvan?! te nekem itt n-n -nem p-pa-parancsolsz, mert én itt őshonos reziiii vagyok, és nekem több a j-j-jogom itt lenni, mint neked.
Így szórakoztunk az öreggel, meg a Mikivel még vagy háromnegyed órát, mire sikerült kitessékelni őket. Ehhez azért hozzátartozik, hogy ezzel a két enyhén részeg egyénnel a legjobban talán a Joe vitatkozott. Őróla azt kell tudni, hogy legalább 150 cm magas, ha nem kevesebb, fel van zselézve a haja, és olyan boxos egy képe van, hogy azt KoKo is megirigyelné! Szenben vele meg egy két méter magas csákó, meg egy szakállas b*szottállat kétajtósszekrény.
Végül mégiscsak sikerült kipakolnunk, fél hatra meg haza is értem, bár így is kétszer kellett fordulnunk. De nam azért, mert olyan sok cucc volt, csak mert ha esetleg azok a nyomottak visszajönnek, legyen aki verekszik...meg persze rádumálja őket, hogy nem lenne jó ötlet, mivel én egy beszédes csávó vagyok, ha nem vetted volna észre...
:)))))))))))
Ez volt hát a történet. Ha akarod, vágd meg, mert egy picit megi... [illegible]
a klaviatúra...
Na szia! Találkozunk jövő hónapban (vagy héten... :)))!
Geronimo voltam, illetve maradtam tisztelettel...

Minden embernek van legalább egy története. Kérdés vajon el akarja-e, el meri-e mondani azt. A tiéden jókat röhögtem, így vágatlan formában tárom az olvasók elé. Továbbra is írjatok okosakat, sokat. Nekünk is. Szép karácsonyt, boldog új esztendőt!

Gyalog Zoltán

Leveleiteket a vargab@576.hu e-mail címre várjuk.

Hát akkor jövő hónapban újra velem, ha az Isten is úgy akarja.
Minden szíves olvasónak termékeny karácsonyt, és eredményekben gazdag boldog újévet kívánok a magam és az egész stáb nevében, ésatöbbi, blablabla...

Varga Balázs

JANUÁRI SZÁMUNKRÓL



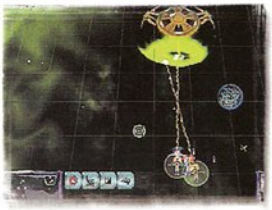
Gothic

"Légy Üdvözölve a Gothic világában, jövevény! Háború súlytotta föld ez, ork hordák árasztanak el ember lakta területeket — a királynak sok vasércre, s sok dolgos kézre van szüksége, felfegyverezendő szeretett nemzettsége anyaföldért halni kész ifjait." Gothic sajtóközlemény. Amit ezen túl is tudni lehet az immáron csukott ajtón kopogtató műről: vérbeli RPG-nek ígérkezik, ráadásul nem is a csúnyábbik fajtából. Várjuk őt.



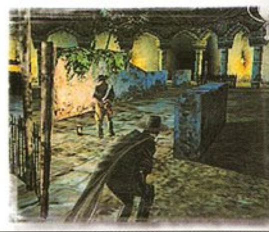
IL 2 Sturmovik

1940. december 18-adikán Adolf Hitler parancsot ad az úgynevezett Barbarossa Művelet előkészületeinek megtételére. A Francia légierőt ízzé-porrá zúzó Blitzrkieg művelet diadaltól megittasult, önnön magát sérthetetlennek s megállíthatatlannak vélt német légierőt hagy az égi frontvonalakra, mely 1941 nyarán meg is szegi a Hitler s Sztálin által 1939. augusztus 23-án aláírt meg-nem-támadási szerződést, vagymit — s a Szovejtúnió légterébe lép. A Történelem egy ízben már elbeszélte a továbbiakat. 2002 első havában — te mesélsz.



Star Trek Armada 2

Jön a: sztartrekarmadadva. Tekintettel arra, hogy az eddigiek során keltezett, újabb keletű Star Trek művek alapvető színvonala még a legkritikusabb játékosok tetszését is képes volt megnyerni, várhatóan újabb, határozottan kellemes sci-fi alapú RTS érkezik — minderre garanciát jelenhet az eredeti epizód jelentős sikere, valamint a Star Trek is. Mint Star Trek.



Shadow of Zorro

Zorrooo...o-o-o-o. Zorrooo...o-o-o-o. Még jobb fej ő, mint Dennis Moore, ki rájdol through the night — s jobban vív mint Móricka — akinek ez fájt. S noha a szubjektivitás nem feltétlenül kell, hogy domináns szerephez jusson ezen oldalon, azért engem csak nem hagy nyugodni a kérdés: mit akar márméééég ez a Zorró? De most tényleg: mit — akar — már — mééég — ez — a — Zorro? Akárhogy is, jövő hónapban kiderül.

TOPLISTÁK

ANGOL TOP 5

1. Harry Potter (EA)
2. Champ. Manager 01/02 (Eidos)
3. Civilization 3 (Infogrames)
4. Aliens vs. Predator 2 (Sierra)
5. FIFA 2002 (EA)

USA TOP 5

1. Harry Potter (EA)
2. The Sims: Hot Date (EA)
3. The Sims (EA)
4. Roller Coaster Tycoon (Infogrames)
5. Civilization 3 (Infogrames)

DEMO LETÖLTÉS TOP 5

1. Star Trek Armada 2 (Activision)
2. Return to Castle of Wolfenstein (id Software)
3. Soul Reaver 2 (Eidos)
4. Aliens vs. Predator 2 (Sierra)
5. Myth 3 - The Wolf Age (Take 2)

Várható megjelenések

Mafia (Take 2)
IL 2: Sturmovik (UbiSoft)
Fighting Legends (Maximum Charisma)
Morrowind (Bethesda)
Star Trek Armada 2 (Activision)
Europa Universalis 2 (Strategy First)
Warrior Kings (Microids)
C&C: Renegade (Westwood)

Arx Fatalis (Fishtank)
Beam Breakers (Fishtank)
Grandia 2 (UbiSoft)
Rayman Arena (UbiSoft)
Destroyer Command (UbiSoft)
Capitalism 2 (UbiSoft)
Master Rallye (Microids)
Darkened Skys (SSI)

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKAT KERESD AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL: 2002. január 17-től!


MÁTRIX
AKCIÓFIGURÁK
Keresd az
576 Shopokban!
3999,-
1999,-/db

I SSN 0865-8226

9 770865 822000